
TALES OF ENDLESS
传说无限
传说系列全书


TALES OF ENDLESS
梦回三国扫描制作
传说无限
传说系列全书




MUTSUMI

Contents 传说无限

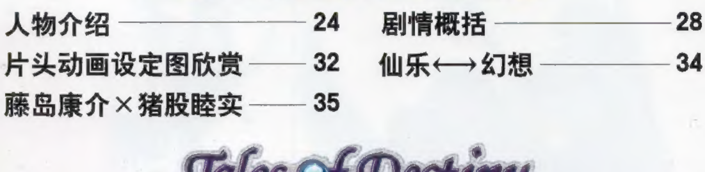
Tales Of Endless







TALES OF PHANTASIA



Tales of Destiny



Tales of Eternia







Tales of Other


TALES OF SYMPHONIA
テイルズ オブ シンフォニア
仙乐传说
机种：NGC
发售：2003年8月29日
售价：6800日元
机种：PS2
发售：2004年9月22日
售价：6800日元



Lioyd Irving
罗伊德·艾尔文



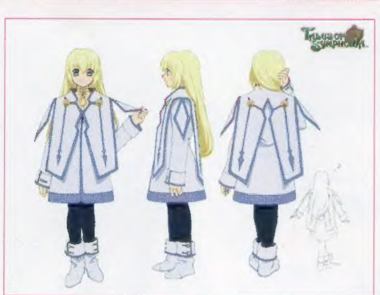
Profile

CV：小西克幸
年龄：17岁
身高：173cm
体重：58kg
职业：剑士

从幼时起，罗伊德便被矮人族的戴克所收养了，由于受到戴克的影响，因此他的正义感很强，不过不怎么喜欢学习就是了。为了保护青梅竹马的柯莉特，他陪伴着这位神子踏上了世界再生之旅。在这次旅途中，罗伊德成长了许多，他得知了母亲死亡的真相，自己的亲生父亲究竟是谁，以及这个世界的真实。

与系列的主角比起来，罗伊德有些接近于《幻想传说》中的克雷斯，都属于标准的热血男儿，但罗伊德绝非那种单线条，夜空下他与柯莉特关于咖啡的那段对话已经成了“《传说》系列”最经典的场面之一。

Collet Brunel
柯莉特·布露妮尔









虽然是席尔瓦兰特的神子，但她也只不过是普通的少女而已。柯莉特有着非常强的责任心，因此尽管知道过去800年来没有一个神子成功令世界再生，而且没有实现世界再生的神子一定会死亡，她也依然勇敢地面对自己的命运，即使在失去了一切感觉之后也没有过丝毫的动摇。

柯莉特的性格非常温和，而且有时候显得有些“傻”得可爱，她那无敌的摔倒相信会让许多人忍俊不禁吧。但谁都知道，柯莉特实际上是游戏中最坚强，也是最为同伴着想的人，但这反而让人对这位女孩更加怜爱。

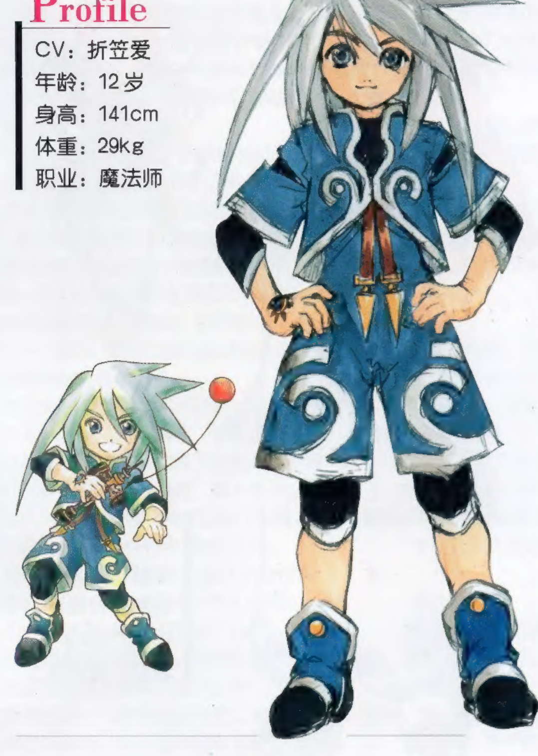
Profile

CV：水树奈奈
年龄：16岁
身高：158cm
体重：44kg
职业：神子

Genius Sage
吉尼亚斯·塞吉

Profile

CV：折笠爱
年龄：12岁
身高：141cm
体重：29kg
职业：魔法师





罗伊德与柯莉特的好友，也是莉菲尔老师的弟弟。虽然只有12岁，但在村子里却被公认为智商最高者，由于继承了精灵的血统，所以作为魔法师他具备了一流的才能。因为身为半妖精的缘故，吉尼亚斯在小时候受到过人类的歧视，这也令他逐渐开始讨厌人类，很少和别人交流，当然罗伊德与柯莉特是例外。

在游戏中，吉尼亚斯给人留下最深印象的便是他对普蕾塞娅的暗恋，制作人对这个情窦初开的小男孩在面对心仪的女孩时的窘迫处理得非常好，而他与米特斯之间的友谊也是游戏中的亮点之一。

Refill Sage
莉菲尔·塞吉







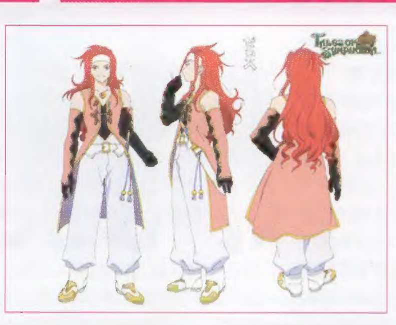
罗伊德、吉尼亚斯还有柯莉特的老师，同时也是吉尼亚斯的姐姐，精通考古学与魔科学。身为半妖精的莉菲尔一生下来就跟弟弟一起被母亲遗弃，因此她非常讨厌自己的母亲帕吉妮娅，以及讨厌歧视半妖精的人类与妖精。但当在空中都市艾古塞亚再度见到因为失去自己的孩子而神智不清的母亲，并看到母亲的日记后（支线情节），她也终于打开了自己的心结。

虽然平时性格沉着又稳重，但是一旦看到遗迹后，莉菲尔立刻便会性情大变，那股对遗迹研究的狂热让人不禁头冒冷汗。

Profile

CV：冬马由美
年龄：23岁
身高：166cm
体重：49kg
职业：法术师

Zelos Wilder
泽洛斯·威尔德尔







特塞阿拉的神子，但与另一位神子不同的是，他非常反感自己的所谓使命，总是希望有朝一日能从中逃出来。泽洛斯有一个非常想成为神子却被软禁在修道院中的妹妹，而最终被选中的却是自己，这也令他感慨于造化弄人。

与衰退世界的神子不同，繁荣世界的神子没有必要进行世界再生之旅，因此无所事事的泽洛斯便将所有的精力都放在了女色方面，而他的身分以及那英俊的外表也令许多女子对其芳心暗许。不过，椎名可是从来不吃他那套花言巧语的。

Profile

CV：小野坂昌也
年龄：22 岁
身高：179cm
体重：68kg
职业：魔法剑士

Shihna Fujibayashi
藤林椎名





Profile

CV：冈村明美
年龄：19 岁
身高：164cm
体重：48kg
职业：符术士

奉特塞阿拉王之命来到席尔瓦兰特，想要阻止神子柯莉特的暗杀者。她在精灵召唤实验中被认定为适格者，获得了与精灵签订契约的资格，但椎名在与雷之精灵签订契约时引发的事故却令许多人死于非命，这都是因为她当时还无法完全控制精灵所引发的，而这件事情也在她的心中造成了很大的伤痕。从此以后，她对自己的牺牲心非常强，总是将同伴放在第一位。



Presea Combatir
普蕾塞娅·康芭缇尔



Profile

CV：桑岛法子
年龄：12岁（28岁）
身高：138cm
体重：24kg
职业：斧战士

在12岁时，普蕾塞娅的父亲便过世了。为了继承父亲伐木的职业，她在没有要之纹的情况下移植了EX晶球，并得到了巨大的力量。但作为代价的，便是她将变成失去理性的无机生命体，而身体也无法继续成长。不知道是不是家族的宿命，她的妹妹阿莉西娅也是因为被EX晶球侵蚀才会不幸逝世的。后来由于罗伊德和吉尼亚斯等人的努力，普蕾塞娅慢慢地找回了记忆以及感情，虽然还无法完全适应，但这毕竟是个好的趋势。

无口无心无表情，虽然这是日式ACG中常见的女角设计，不过我们在"《传说》系列"中还是初次看到这样的形象，但由于戏分过少的缘故，我们也只能记得她与吉尼亚斯之间的故事了。

Regal Bryan
利加尔·布赖恩

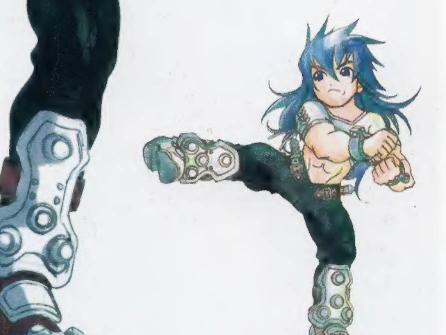


Profile

CV：大家明夫
年龄：33岁
身高：189cm
体重：85kg
职业：格斗家

以杀人犯身分出现在罗伊德等人面前的男子，但他的真正身分却是特塞阿拉最大的企业——雷札雷诺公司的会长布赖恩公爵。在此之前，认识到EX晶球危害性的他曾想毁掉自己拥有的能采掘EX晶球的矿山，但却因此而受到迪赛安的陷害，最终失手杀死了自己的恋人，也就是普蕾塞娅的妹妹阿莉西娅。为了永远铭记自己所发现的罪行，他才会决定一生都带着手铐。

利加尔平常不太爱说话，由于是贵族出身的缘故，因此他了解的知识层面非常广，不过世俗事务上就要稍差一些了。另外，他的烹饪水平可是一流的哦。



Kratos Aurion

库拉特斯·欧利昂





Profile

CV：立木文彦
年龄：23岁
身高：186cm
体重：78kg
职业：魔法剑士

只要有钱赚就会接受委托的佣兵，这便是库拉特斯告诉罗伊德等人的身分。但实际上，库拉特斯不但是最高机关库鲁西斯的四大天使之一，精灵之王奥利津的契约者，而且是……罗伊德的父亲。当年因为对米特斯的做法有异议，所以库拉特斯带着妻儿离开了库鲁西斯，但却在途中遭到了迪赛安的偷袭，以为妻儿已死的他只好再度回到了库鲁西斯，并一直追随着米特斯。而尤安之所以袭击罗伊德，也是想通过他得到库拉特斯身上精灵王的力量以及时空剑，以实现自己的目的。

作为游戏中很少出现的“父亲”型同伴，库拉特斯的人气非常高，而他对罗伊德的那份默默的关爱也令人感慨不已。





剧情概括

テイルズ オブ シンフォニア

在很久以前，在世界的中心生长着一棵大树

它用自己产生的玛娜来滋润这个世界

但由于战争，树逐渐枯萎，而代替这些玛娜的则是勇者们的生命

哀叹这一惨剧的女神消失在天际

但女神并没有放弃人类，她派遣天使来到了人间

"如果我沉睡的话，世界将毁灭。所以，让我苏醒过来吧！"

天使生出了神子，而神子们的目标就是登上那座直冲云霄的高塔

这就是世界再生之初

在勇者米特斯的努力下，那场震古烁今的古代大战在圣地卡兰停战了。之后，勇者米特斯与女神玛蒂尔签订了契约，将战乱的罪魁祸首迪赛安封印了起来。

但随着时光的流逝，迪赛安再次出现于这个世间，他们将人类抓起来当作奴隶，并在这个席尔瓦兰特大陆上建造了数个人类牧场。但人类之所以还没有绝望，则是因为，这世间还有着名为"神子"的存在。

顾名思义，神子就是天使的孩子，当到达一定的年龄后，这个时代的神子会开始进行一次漫长的旅途，当他们完成玛蒂尔女神给予的试炼，复活守护世界的精灵，并让玛娜复活后，迪赛安便会被再度封印，而这次旅途，便被称为世界再生之旅。

柯莉特，这就是这个时代的神子之名，虽然担负着全世界人类的希望，但她其实也只是个年幼的少女而已。每日与同伴罗伊德以及吉尼亚斯在伊塞利亚村玩耍，并在上课时听取老师莉菲尔的教诲，虽然她只希望如此平平淡淡地生活下去，但自从那一天起，一切都改变了……

原本迪赛安与伊塞利亚村签订了"只要不去管他们的人间牧场，他们就不会袭击村庄"的互不侵犯条约，但迪赛安却突然违背协定进入了圣堂，并杀死了年老的祭司长。而且，他们的目标似乎就是身为神子的柯莉特。

在神秘剑士库拉特斯的协助下，罗伊德、柯莉特与吉尼亚斯击败了来犯的敌人，而自称自己是佣兵的库拉特斯也在接受了柯莉特的雇佣后成为了她的护卫者。

进入圣堂之后，就在众人惊叹于那闪闪发光的"库鲁西斯的辉石"时，一位绿衣人渐渐出现在了空中，而最吸引人的就是他背上那一对羽翼，那纯白色的羽毛，那脱俗的气质，那充满慈爱的微笑。天使出现了。

"吾之名为雷米艾尔，为指引继承玛娜之血的女儿柯莉特成为新的神子，库鲁西斯的天使。"天使的声音充满了慈祥与威严，他微笑着承认了自己便是柯莉特的父亲，并称将在下一个封印之处等待着她后消失于空中。而此时，柯莉特也正式成为了女神玛蒂尔的神子，与此同时，拯救之塔出现，这也标志着新的神子诞生。从此刻开始，柯莉特那充满惊险与辛酸的世界再生之旅拉开了序幕……

虽然鲁莽行事的罗伊德等人在事后被恼火的莉菲尔老师训斥了一顿，但在见到天使之后，几人都兴奋异常，尤其是吉尼亚斯更是急着想将这个消息告知他在人间牧场那里认识的忘年交——玛布尔老奶奶。但他们没想到的是，这却导致了一场悲剧的发生……



人间牧场，一个人类的地狱，所有的人类在这里不过是奴隶，他们只有果腹的极少的食物，而却干着比常人重十倍以上的活。迪赛安在这里就是一切的支配者，而人，在这里也不能称其为人了。迪赛安在人类的身上移植了EX晶球，但却没有同时移植要之纹，没有要之纹对EX晶球的抑制作用，晶球的毒气会侵蚀人体。但是，迪赛安的家伙们却根本不会管这些。

由于无法忍受迪赛安的暴虐行径，罗伊德及吉尼亚斯打倒了几个迪赛安，他们本以为自己做得神不知鬼不觉，但他们不会知道，自己的相貌已经清晰地记录在了正门的记录装置里。

还没有了解到事情严重性的罗伊德兴冲冲回到了自己的家中，并想从身为矮人的养父戴克老爹那里得到要之纹以帮助玛布尔奶奶，但戴克更关心的却是他的EX晶球有没有被迪赛安看见。

"没有，我藏得好好的。不过为什么要藏起来？今天来村子的佣兵都公然将它显出来。"

"因为你的，是特殊的……那个EX晶球……是你母亲的遗物，迪赛安为了得到那个晶球，将你的母亲杀害了……"

直到现在，罗伊德才得知了母亲死亡的真相，但戴克却严禁他去找迪赛安报仇。而当罗伊德回到伊塞利亚村之后，等待他的却是柯莉特留下来的一封信。

原来，再生之旅的危险性远远超出了一般人的想象，至今为止，无数的神子都在再生之旅中失败了。为了不将自己喜欢的罗伊德带入危险中，柯莉特独自踏上了再生之旅，并称自己一定会带来重生的世界。

看完信后，罗伊德和吉尼亚斯急忙想追赶柯莉特，但就在此时，从人间牧场而来的迪






赛安对村子进行了攻击，熊熊的烈火无情地吞噬了整个村庄，灼热的热浪刮来一股焦臭的味道。家禽乱飞，家畜发出惨烈的嘶叫，不禁让人毛骨悚然，而理由则是罗伊德违反了互不侵犯条约的理由，可当听到罗伊德“违反条约的可是你们吧，你们不是派人去杀神子了吗？”的质询后，迪赛安的家伙们却哈哈大笑了起来。

“我们派人去杀神子？哈哈哈哈哈，原来如此，那帮家伙又在狙击神子了啊。”

而在罗伊德与迪赛安派出的绿色怪兽交战时，戴安老爹最担心的事情终于发生了，罗伊德左手手背上的那颗EX晶球暴露在了迪赛安面前，那正是他们一直在寻找的东西，也是天使计划的必须品。而此时，罗伊德也惊愕地得知了一个事实：他与之战斗的绿色怪兽，竟然是被改造的玛布尔奶奶。

为了保护罗伊德和吉尼亚斯，玛布尔用最后一丝残存的人性自暴了，受到重创的迪赛安只得暂时撤退，但他留下的那句话——“只要你还持有那个EX晶球，就会永远被迪赛安追击”——却让罗伊德无法安下心来。而接踵而至的，又是另一个沉重的打击。

由于罗伊德和吉尼亚斯触怒了迪赛安，所以要面对的，便是被驱逐出村子的命运。

万般无奈下，两人只得离开了村子，想要尽快找到柯莉特与她汇合，但他们却在沙漠之花托里埃特被迪赛安抓进了监牢，而当罗伊德费尽心思从牢房里逃出来后，却遇到了一位蓝发的青年，以及当初想在圣堂那里杀死柯莉特的波塔。

当看到那个EX晶球后，蓝发男子脱口吐出了罗伊德的名字，并说出了“果然和他很像”这句意味不明的话语。

“波塔，我先退下了，如果让他知道了我的身分，计划就完了。”

在抛下这句话后，蓝发男子先行撤退了。在不期而遇的库拉特斯的帮助下，两人逃出了监牢，而得知消息紧随而来的莉菲尔老师以及柯莉特也加入了队伍中。

在托里埃特遗迹处，柯莉特解除了封印，与火之精灵伊弗里特签订了契约。每一个封印都可以说是一次试炼，每一个神子都将在这些试炼中得到成长，柯莉特也不例外。再度降临的雷米艾尔赐予了她天使的力量，但是，变为天使的同时也伴随着痛苦，那就是所谓的“天使病”。

虽然一个身穿奇装异服的女刺客不知为何总是想刺杀身为神子的柯莉特，但众人还是安全地来到了席尔瓦兰特大陆上首屈一指的大城镇——港町帕尔马克斯塔，并通过那里得知了第二个封印之地——风之神殿。而在那里，那个名为椎名的女刺客又一次出现了。

“爱和正义是一定会获胜的！”当再一次击败椎名后，吉尼亚斯得意地说道。但当听到这句话后，椎名却不知为何变得非常愤怒。

“难道你们就是正义的吗？如果你们是正义的，那么我们也是正义的！你们知道什么？当你们的世界再生的时候，我们的世界就会毁灭了！”

抛下这句话后，椎名转身而去，只留下了一头雾水的几人。而此时，柯莉特的天使病又一次发作了。

当昏倒的柯莉特苏醒之后，在那天夜里，罗伊德来到了她的身旁。

“对了，给你，热咖啡。”罗伊德递过一杯咖啡，“热吧？”

“嗯。”

“那是冰咖啡。”罗伊德一字一句地说道，“我叫吉尼亚斯将它冷却了。”

“啊，是吗？是啊，真冰啊。”柯莉特慌忙掩饰。

“错了，其实那是热的。”罗伊德终于知道了，为什么这几天柯莉特吃的东西越来越少，睡觉的时候每次都看到她还醒着。

“不要告诉大家好吗？”柯莉特轻声请求道。

“为什么？”

“因为……好不容易能够与大家一起旅行，我想大家更快乐。”

“真是个笨蛋……”罗伊德紧紧抱住了柯莉特，眼泪已顺着脸颊流了下来。

“对不起，罗伊德。你为了我而哭泣……我好高兴，但是……不管我多么想哭，眼泪还是流不出来……”

希望之街鲁因，但现在这里已经变成了废墟，一切都是迪赛安的“杰作”。在这里他们又碰到了椎名，不过此时她已经深受重伤，在莉菲尔的治疗下方才痊愈，而正因为救了她，她才答应加入成为同伴。

在鲁因的附近也有一个人间牧场，而对于罗伊德而言，这个人间牧场可能是他以后永远不会忘记的，因为，他的母亲就曾经是这里培养EX晶球的培养体！而种植在罗伊德母亲安娜身上的EX晶球是为了献给库鲁西斯的首领——伊格德雷西尔而制造的。但安娜逃跑了，不过因为没有要之纹抑制晶球的力量，她变成了怪兽，最终被罗伊德的父亲杀死。

鲁因的人间牧场终于也泯灭了，但是罗伊德听到了迪赛安天使计划中关于魔导炮的消息。再生之旅继续着，而罗伊德最担心的还是柯莉特的身体。

该发生的还是发生了，在解开封印之后，柯莉特的天使症再次出现，而这一次她失去的是声音。当她用手指在罗伊德的手掌中划出“没关系”这三个字时，罗伊德有种想哭的冲动。

而在此时，椎名也讲述了自己所处的那个世界的事情：与席尔瓦兰特相对的，有另一个世界存在，那就是特塞阿拉，对于席尔瓦兰特上的人而言，就是那颗漂浮在远处的星球。席尔瓦兰特与特塞阿拉就像光与影的关系一样，两个世界是互相影响的，准确地说是互相榨取玛娜。当一个世界衰退时，其实是这个世界的玛娜转移到了另一个世界，神子的再生之旅也就是解开封印，让玛娜再次流回原有的世界，这就像一个流沙时钟一样。而椎名能够使用席尔瓦兰特失传已久的召唤术，就是因为特塞阿拉玛娜比较丰富，而席尔瓦兰特的玛娜已经几乎被榨干的结果。玛娜是万物之源，当玛娜消失时，世界就会灭亡。

位于世界中心的拯救之塔，在那里将解开所有的封印，当所有封印解开时，罗伊德将请求天使雷米艾尔，看他是否能给一个拯救两个世界的两全其美的方法。

当飞龙在空中飞翔时，罗伊德的心中丝毫没有一丝快乐，因为他现在最关心的还是柯莉特。

“你真的不后悔吗？就这样成为天使吗？”当罗伊德问及这个问题时，柯莉特用手指在他手掌上写到“我有点害怕，但如果用我的生命可以换取席尔瓦兰特的重生的话，那我也就无憾了。那个时候，我的生命就在这个世界的每个角落。没关系，罗伊德，我会永远和你在一起……”

“真是个傻瓜……”

一进入拯救之塔，眼前的情景让众人大吃一惊。空中漂浮着如同灵柩一般的物体，空气中弥漫的是毫无生气的气息，人一旦走入其中就会有一种被压抑的感觉。虽然氛围显得很神圣，但始终让人觉得不快。

那些漂浮在半空如灵柩一般数量众多的物体——是尸体，是至今为止在世界再生之旅中失败的神子的尸体。

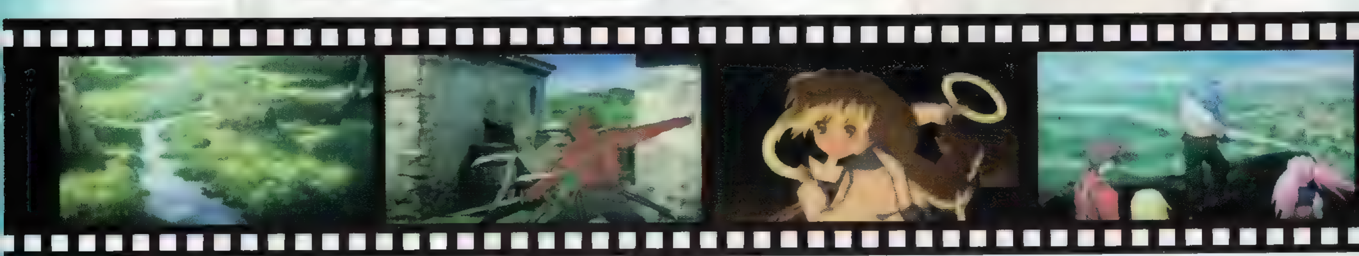
在拯救之塔的中央时，雷米艾尔最后一次出现在众人面前。

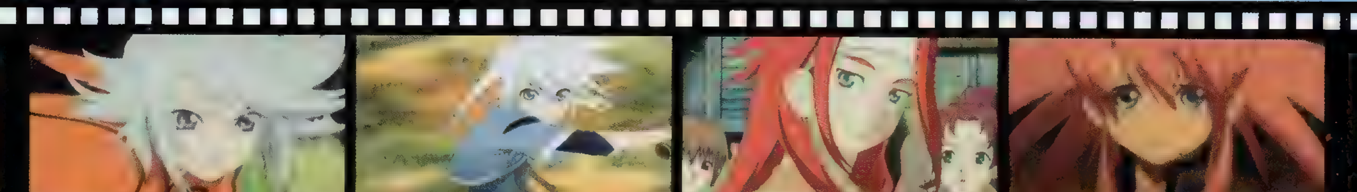
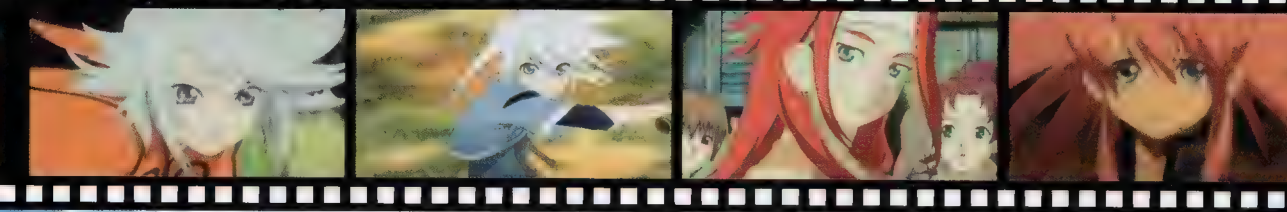
“好了，我的女儿柯莉特，现在就让我解开最后的封印。”雷米艾尔平静地说道，盯着跪在自己面前的这个少女，但他的眼中流露出更多的是欲望，“现在就献上你作为人类所剩下的最后的东西，献上你的心与记忆吧！那样你就会成为真正的天使！”

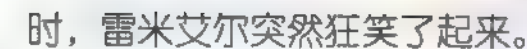
柯莉特将会在这里迎来她作为人类的死亡，而作为天使再生。这就是让世界再生的代价。神子的心会死，但她的身体将会献给玛蒂尔令其复活。玛蒂尔的复活，就是世界的再生！

当听到莉菲尔问起另一个世界——特塞阿拉的事情后，雷米艾尔忽然变得有些慌乱了起来。

“难道库鲁西斯也不能让两个世界同时处



子和平和繁荣吗？”

“如果神子愿意，等她成为天使后我们库鲁西斯会出一份力的。靠神子之力让玛蒂尔觉醒，两个世界也会如神子所愿迎来和平。”雷米艾尔的回答怎么听怎么像是敷衍。而当罗伊德试图用亲情去打动眼前这位神圣的天使，但他得到的答案是残酷的，残酷得令人感到窒息，残酷得令人感到绝望。

“女儿？搞笑！不过是你们这些劣等种族一厢情愿的想法罢了。作为玛蒂尔的器（灵魂承载体），我只是将库鲁西斯的辉石给这位被选中的作为祭品的女孩而已。”

“什、什么！”



“没关系的，罗伊德，我已经察觉到了。”虽然不能说话，但当柯莉特望着罗伊德的眼睛时，罗伊德觉得自己能够听到她的心声，“见了这么多次雷米艾尔大人，我已经知道这个人不是我的父亲了。但是，为什么……为什么我觉得我眼睛深处那么痛呢……”

“谢谢你，罗伊德。因为有罗伊德你在，所以我才想保护这个世界；因为有罗伊德在，所以我才觉得这16年的人生，是那么有意义。”

时间到了……柯莉特缓缓飞向空中，当她说出“再见”时，罗伊德根本就不敢抬起头看她的眼睛。天使的翅膀已经张开，无神的红色眼睛更加衬托出柯莉特那雪白的肌肤。此时，雷米艾尔突然狂笑了起来。

“终于完成了！玛蒂尔的器终于完整了！这下我就可以坐上四天使的空位了！接下来就是将这个女神玛蒂尔的器送上天去，到时名誉、地位什么都会有了！”

原来，这一切都只不过是雷米艾尔为了自己的欲望而布下的局而已，虽然罗伊德他们最终打倒了雷米艾尔，但失去了心的柯莉特对罗伊德的呼喊还是不予理睬。而此时，消失良久的库拉特斯忽然出现在众人面前。

“现在的柯莉特，不过是一个人偶而已。神子自身希望世界再生，而被世界之树迪利斯·卡兰所召唤，第一次解开了封印，完成再生。这也不是你们所期望的吗？”

“你究竟……是什么人？”

“我所属引导世界的最高机关库鲁西斯，乃是为了监视神子而被派到你们身边的四大天使之一！”当说出自己的身分时，库拉特斯的背后也同样出现了天使的光之翼。一切都已经明了了，面对背叛自己的人，只有刀刃相向。库拉特斯的强大难以想象，但当他要使出最后一击的时候不知为什么停下了杀手。

“果然，你还是不想出全力啊。”一名金发男子从天而降，白色的衣服更能衬托出他那洁白仿佛透明的肌肤，金色的长发如瀑布一般披在肩上，而背后那数量更多的光之翼更能体现出他那高贵的地位。

“伊格德雷西尔大人。”在库鲁西斯以及迪赛安的统治者面前，库拉特斯单膝跪了下来。

当伊格德雷西尔那强大的力量展现在众人面前时，大家都深刻地感受到，刚才库拉特斯的力量，在这个力量面前，显得是那么的微不足道。就在千钧一发之际，波塔居然出现，并将罗伊德一行用传送术带走。这一变化太快了，曾经的敌人居然来救自己，罗伊德一时间失去了方向。不过很快罗伊德就知道了答案。救他们的正是以前那名罗伊德认为是迪赛安的蓝发男子尤安！但事实上他是对抗迪赛安和库鲁西斯的地下组织雷尼凯特的首领。从他的口中罗伊德得知：在表面上是掌管玛蒂尔教的机关库鲁西斯，其实在暗地里也统治着迪赛安。虽然以天使为名，但他们不过是使用辉石这一特殊EX晶球的半妖精罢了。也就是说，他们并不是神！而他们的目的就是为了复活女神玛蒂尔。

“你们应该知道除了席尔瓦兰特之外，还有一个世界吧？”尤安说道。

“特塞阿拉？”

“不错，其实创造这两个世界的就是库鲁西斯的领导者——伊格德雷西尔！”

这下只能使罗伊德的头脑中更加混乱了。面对创造世界的人，雷尼凯特想要做什么？狙击柯莉特的性命又是为了什么？

“我们的目的就是要阻止女神的复活，而作为玛蒂尔之器的神子就是阻碍！现在我们需要的不是神子，而是你，罗伊德·艾尔文！”

罗伊德现在知道的只有一件事，那就是尽快离开这个地方，在椎名的烟雾弹的掩护下罗伊德离开尤安所在的房间。从椎名的口中众人得知了雷尼凯特与特塞阿拉进行着情报的交流，暗杀神子的计划也是他们的首领也就是尤安提议的。而特塞阿拉也有自己的神子，现在大家决定去特塞阿拉，寻找如何将柯莉特的心唤回的方法。在雷尼凯特的基地找到了可以通往另一个世界的飞行器“三趾鸵鸟”后，众人终于来到了另一个世界——特塞阿拉。

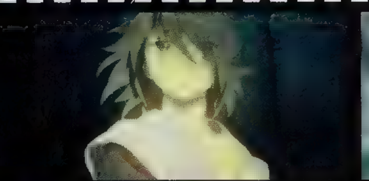
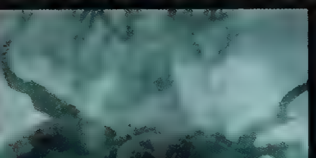
在特塞阿拉，他们与这个世界的神子泽洛斯相遇了，而他也成为了众人的同伴。现在的他们终于知道，库鲁西斯的辉石是EX晶球的进化形态，而柯莉特现在这样子就是人说的“无机生命体”。现在辉石是寄生在她的身上，如果找到了要之纹，那么她就应该会恢复原貌。而新加入的同伴普蕾塞娅也是因为没有要之纹，而变成那种没有感情的样子。

特塞阿拉是个极为憎恨半妖精的国度，在这里，半妖精是被看成比乞丐还要低级的生物。而这时，罗伊德才知道了，自己所尊敬的老师莉菲尔和好朋友吉尼亚斯并不是他们所说那样是纯种妖精，而是半妖精，而特塞阿拉，也正是他们的出生之地。

尤安也在特塞阿拉出现了，谁也没有想







到，就在柯莉特即将被他带走的时候她恢复了神志！但让人更惊讶的是，尤安居然也是天使！

另一个世界的"再生之旅"展开了，随着与各大精灵签订契约，大家都觉得希望离自己越来越近。而在旅途中，他们救了一名与传说中的勇者名字一样的名为米特斯的小男孩，不过，这件事情的后果，要到很久之后他们才会明白……

从再次出现的尤安口中，众人得知了圣地卡兰那颗传说中的大树的存在。那是无限产生玛娜的生命之树。在古代的卡兰大战中，大树因为玛娜的枯竭而枯萎了。而现在在圣地卡兰的，只有大树的种子——巨大之实。虽然传说中那是米特斯的灵魂，但那不过是哄骗小孩的话罢了。为了将世界合而为一，那巨大之实是不可缺少的东西。

"将世界合而为一？"

"我以前说过，这两个世界是由伊格德雷西尔创造的。但原本这个世界是一个，但伊格德雷西尔将这个世界分裂成两个，让其产生了倾斜。而这两个世界都从巨大之实那里汲取少有的玛娜，而这就是两个世界产生繁荣与衰退、神子的再生之旅的原因。但是如果想让巨大之实发芽的话，就可以结束这种情况。而现在巨大之实正处于死亡的边缘，为了救它就只能让它照射到纯粹的玛娜。库鲁西斯的据点迪利斯·卡兰就有由玛娜的块制造的彗星。"

"为什么伊格德雷西尔不让大树复活呢？"罗伊德问道。

"那是因为这些玛娜都注入给了玛蒂尔，他想让玛蒂尔复活。玛蒂尔复活的话，巨大之实就会被她吸收，相反也是一样，所以伊格德雷西尔为了阻止这种情况的发生，用精灵的封印保护着玛蒂尔寄生的巨大之实。"

答案现在已经很简单了，为了让两个世界不再处于这种交替衰退的情况，就必须解开精灵的封印让巨大之实发芽。虽然精灵的封印在众人的努力下解开了，但巨大之实却发生了暴走的情况，而解决这个问题的办法只有启动魔导炮。

计划进行得并不顺利，柯莉特的皮肤开始结晶化又让事情雪上加霜。而在此时，另外两个巨大的打击更是几乎让大家丧失了一切信心。

原来，当时被大家所拯救的少年米特斯就是变身后的伊格德雷西尔，他的真正身分正是那位传说中的勇者；而背叛罗伊德的库拉特斯，竟然是罗伊德的父亲！

在击败了精灵之王奥利津并与其签订了契约之后，众人又一次来到了伊格德雷西尔的面前。

红色的辉石离开了柯莉特的身体，注入到伊格德雷西尔的体内。现在的他依然坚信自己的姐姐玛蒂尔依然活着，就象自己一样寄宿在这库鲁西斯的辉石里。

"那不是活着！那只是被无机生命体夺取了身体罢了！"罗伊德反驳道。

"这有什么不好？反正这个身体流淌着的是歧视我们的人类和妖精的血，既然这样，还不如丢掉这肮脏的臭皮囊，变成无机生命体。大家都变成无机生命体就好了，之前不是说过吗？如果想消除歧视，那么只有将所有生命变为同一种族。现在半妖精根本无处可去，无论去哪儿，都会被人厌恶。即使我们如何展开心扉，但是谁都不会接纳我们，你们说我们能生活在哪里呢？"

"哪儿都可以。如果自己没有错，那么就堂堂正正地活下去！"

"那是行不通的……我希望……我们希望有属于我们自己的居所！"

"但你知道吗？因为你的所作所为，有无数的人死去了。这些人的痛苦你感觉到了吗？"

"你以为我会请求别人的原谅吗？真是愚蠢！"米特斯冷冷地说道，"根本就没有神，所以我……我会继续追求着我自己的梦想！我所居住的地方在这片大地上是没有的，如果否定了无机生命体的千年王国的话，那么我就在迪利斯·卡兰创造一个新的世界吧！创造一个我和姐姐的，两个人的世界！"

与米特斯的最终之战展开了，虽然传说中的勇者最终倒在了罗伊德的剑下，但彷徨的灵魂还在辉石的作用下寻找喘息的一刻。

"只要辉石不消失，米特斯就会继续活下去！"普蕾塞娅说道。

"而且，还会被辉石所支配。"米特斯的灵魂平静地说道，"我已经没有时间陪你们玩这个所谓的'正义游戏'了，赶快将那个辉石破坏掉吧，不破坏的话迪利斯·卡兰将会马上离开的。快点吧！再过一段时间，我将变得不是我自己了！再见了，我的影子，还有你们这些存在于我没有选择的道路上的人们。我只是想得到我的世界，所以我不会后悔，不管让我选择多少次，我都会选择这条道路，继续我的选择。"

随着一声清脆的断裂声响起，物质之刃划过辉石，让它变成了闪亮的尘埃。炽热的火剑与冰冷的冰剑，当两把剑合而为一时，永恒之剑——时空剑诞生了！

"为了将两个世界变为他们应该的样子！"罗伊德向时空剑说出了自己的愿望。

当罗伊德高举时空剑时，如极光般的光华在空中散发出瑰丽的色彩。愿望达成了，但没有了楔，大地就会灭亡。世界之所以一分为二，就是因为要防止它的灭亡，但是当它们变回应有的姿态时，支持整个世界的玛娜就会不足。为了支持两个世界，所以要将大树作为楔，也就是要让大树卡兰复活。

卡兰之实正在远离地面，为了留住它罗伊德决定赌一次。让卡兰之实发芽，这是惟一的再生之道。以前是米特斯，这一次是罗伊德！当他与柯莉特一起举起时空剑时，他们的愿望只有一个，那就是让果实觉醒！

新的玛蒂尔女神诞生了，新的世界之树诞生了，新的世界也诞生了。一切都已经从头开始，重生的世界有什么？希望？对，希望。只要心中还有希望，梦想就一定会实现！

一切似乎已经结束了，众人也回到自己的生活。柯莉特回到了伊塞利亚，这个养育她的地方；莉菲尔与吉尼亚斯留在特塞阿拉，为了人们能够接受半妖精而努力着；椎名自然回到了水穗之里，毕竟她是下一任的头领，不过不知道泽洛斯会不会隔三岔五的去骚扰她；而利加尔则和普蕾赛娅在了一起，也许是为了补偿阿莉西娅吧，利加尔决定将永远守护这个看上去只有十几岁，但实际已经有28岁的"少女"。而库拉特斯则决心前往迪利斯·卡兰，帮助其他半妖精寻找自己的栖息地。

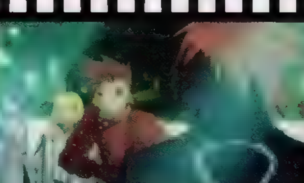
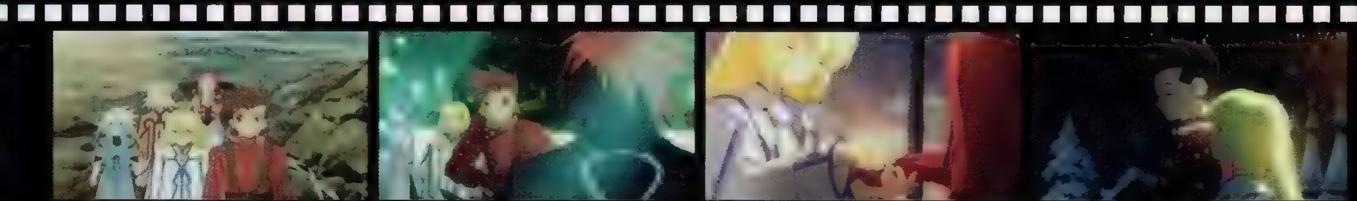
"你可不要死在我前面啊……罗伊德……我的儿子……"

在墓前，少年轻声向自己的母亲道别，他的人生拉开了新的序幕。他知道，自己的未来还很遥远。

而那棵现在还只是树苗的新的世界树，也总有一天会如他在幻境中看到的那样，成为一棵高耸入云的参天巨树。不过，那棵树的名字已经不再是卡兰，而是……

伊格德雷西尔……

The End

精灵 Elements

安定巨大之实的衔接点



水 温蒂妮 Undine

水之精灵，长眠在位于索达间歇泉的水之神殿中，是一个像水一样温柔娴静的精灵。

设计师的话

因为想到在女人味方面有点类似与冰之精灵赛露修丝，所以在这方面下了一些功夫。最后在上色方面用了像水一样透明的颜色与赛露修丝不同的青色。

为了大地的玛娜 精灵一直守护着封印

虽然利用有限的玛娜将世界一分为二，但在次元狭缝间提供玛娜的巨大之实是非常不安定的，因此米特斯将掌管玛娜元素的精灵分成了成对的关系，并将他们分别封印在两个世界上，是他们成为让巨大之实安定的“楔”。这些成对的封印一般是以某一方被解开的状态存在的，这样才能让两个世界在繁荣与衰退中进行循环，以维持两个世界互相吸取玛娜的关系，而要破坏这种关系就只能是将这些成对的封印同时解开。但这样一来就会断绝玛娜的流动并又回到玛娜不足的情况，世界也会随之毁灭。

米特斯的这些花招让赐予米特斯力量的奥利津非常失望，并自此进入了长眠中。到后来罗伊德他们与其他所有精灵签订了契约后，他也重新赐予了罗伊德力量，而这已经过去了4000年。



地 诺姆 Gnome

土之精灵，长眠在特塞阿拉的土之神殿中。它头上那可爱的削岩机以及调侃人的话是其最具魅力的地方。

设计师的话

诺姆每一作都做得比较怪异，这次也不例外，不过我觉得这次的诺姆更怪异，特别是头上那缎带型的削岩机，是不是有点太过分了？看上去有点单纯的样子，但在《仙乐传说》中却掌握着很关键的资料。最后要说一句，做动作捕捉的工作人员辛苦了。





火 伊弗里特 Efreet

火之精灵，长眠于旧托里艾特的地下遗迹内。拥有火焰般的强大力量以及很高的智慧，是一个让人感到对人严格的精灵。

设计师的话

伊弗里特在精灵中是比较靠后设计的，为了保持他肌肉男的形象，尽量往大家都喜欢的类型上去设计。建模方面做得与人差不多，也是我比较关注的精灵。

风 西露芙 Sylph

赛菲（长女：中）

风之精灵西露芙三姐妹的长女，时常管教其他两个性格怪异的妹妹，性格沉着稳重。

尤缇丝（次女：左）

风之精灵西露芙三姐妹的次女，性格像一个男孩子，不服输，对拥有强大力量的人很尊敬。

菲娅蕾丝（幼女：右）

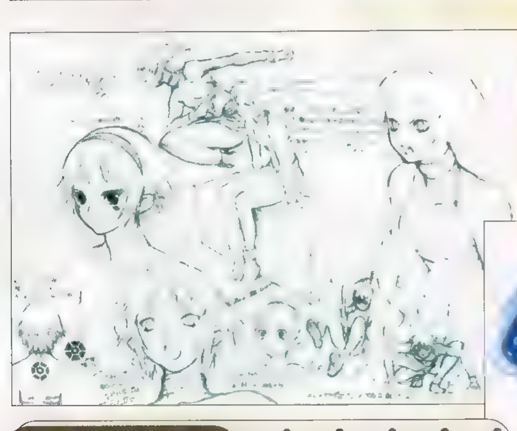
风之精灵西露芙三姐妹的幼女，因为是最小的一个妹妹，所以很喜欢撒娇。

设计师的话

在《永恒传说》中是少年的样子，后来被告知这次要画成少女的样子，所以最后画成了三姐妹。

从下到上是按照花、虫、鸟这种食物链的概念画的，但实际情况是完全没有表现出来。真失败，要好好反省。

冰 赛露修丝 Celsius





设计师的话

因为我个人比较喜欢短发，所以在设计的时候就将赛露修丝画成了看上去比较精练的短发。对于喜欢以前长发版赛露修丝的玩家要说声对不起了，下次一定会画长发的。在画的时候由于想到了《永恒传说》中的样子，所以在构思草图的时候就开始向那方面靠拢，不过实际画时在束腰上为了体现赛露修丝的性感进行了精心的描绘。

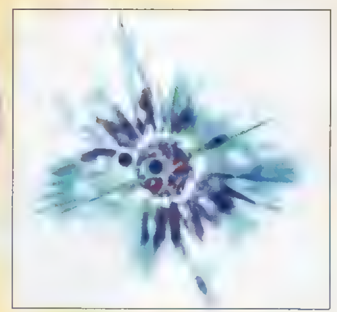
冰之精灵，长眠在特塞阿拉的冰之神殿，就像她掌管的冰之玛娜一样，是一个性格冷酷高傲的精灵。





雷 瓦尔特 Volt

雷之精灵，长眠在特塞阿拉的雷之神殿。由于瓦尔特使用自己专用的语言，所以与他交流很困难。就是因为他，给椎名的心灵留下了很深的伤痛。



设计师的话

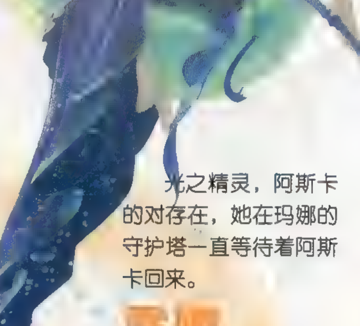
因为基本上都是效果而已，所以不像其他精灵那样有人类或动物的形态，如果在草图阶段就知道是什么样子就好了，但实际情况却是我们并不知道这些效果——眼睛部分以及身体部分都要做很多闪光的效果——所以在动作制作方面有些费事。





设计师的话

草稿阶段在头发和衣服的颜色很在意，实际画的时候才感到很难。头发和衣服的感觉完全没有表现出来，要好好反省一下。在最初的构思中，她所坐的那个月亮可以变成弓形的大炮，这当然是不行的了。



光 露娜 Luna

光之精灵，阿斯卡的对存在，她在玛娜的守护塔一直等待着阿斯卡回来。



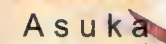


暗 影 Shadow

暗之精灵，长眠在特塞阿拉的暗之神殿。因为喜欢黑暗，所以他居住的地方光是无法照进去的。

设计师的话

由于暗之精灵是在早期画的精灵，所以草图看上去有点让人觉得有点怪异。开始想画成黑影之类的，但实际画起来才发现很麻烦，最后就画成了现在这种给人阴暗感觉的造型。动作部门开始给他做的动作都是很诡异的那种，这当然是不行的，所以最后还是给他做了普通的动作。（笑）



阿斯卡 Asuka

光之精灵，露娜的对存在。翱翔在希尔瓦兰特的上空，由于受到林卡之实做成的笛子的声音的吸引，因此出现在罗伊德他们面前。





设计师的话

由于制作人预定要做成鸟型的样子，于是就以鸟的形态为原型作画，画出来后大家看到自然而然就会想到凤凰，在做建模的时候进行了一些调整。



精灵之王。当他察觉到玛娜已经开始枯竭，地上的生命将会消失的时候他赐予了米特斯时空剑。但是，虽然米特斯拯救了世界，不过米特斯的一系列行为让他非常失望，于是进入了长眠。



源 奥利津

Origin

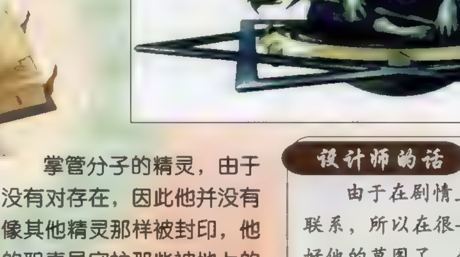
设计师的话

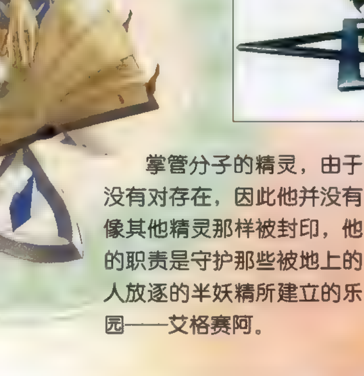
原本的提案是性别不明，所以就按着那个思路画下去了，但感觉到女性形态的精灵太多所以就把他画成了壮男的样子。而相貌方面始画得像一眼看上去就是满嘴谎言的圣人君子的样子，这一点我有点不喜欢（笑）。



元 麦克斯韦尔

Maxwell





掌管分子的精灵，由于没有对存在，因此他并没有像其他精灵那样被封印，他的职责是守护那些被地上的人放逐的半妖精所建立的乐园——艾格赛阿。

设计师的话

由于在剧情上并没有什么直接的联系，所以在很早的时候就已经构思好他的草图了。坐着的姿态是为了让他动起来的时候没那么复杂，而在外形上最后修正了原有的亚洲风味。

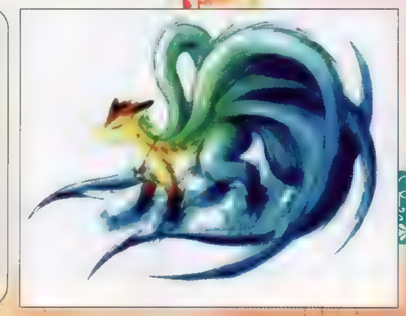
心 维利乌斯（狐铃）

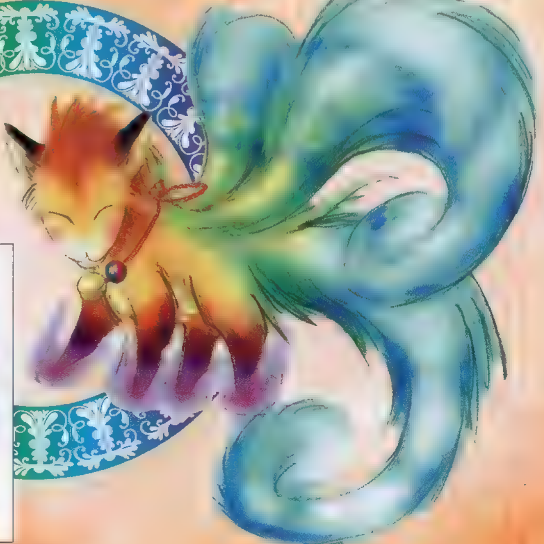
Vellius(Korin)

在特塞阿拉的王国研究所里人工制造出来的精灵，因为接受过很多非人的试验，所以对研究所很反感。它跟随椎名之后，与椎名建立了深厚的友情。在与雷之精灵签订契约的时候，它舍身救下了椎名，最后在希尔瓦兰特的玛蒂尔神殿可以看到它变成的心之精灵维利乌斯。

设计师的话

狐铃的设计原型是狐狸，设计的重点自然是尾巴了，我想对于这一点狐铃也会很高兴吧。（笑）不过令人遗憾的是它参加战斗的时间并不长，程序部门和动作部门的制作人都觉得很遗憾呢。





前史

Early History

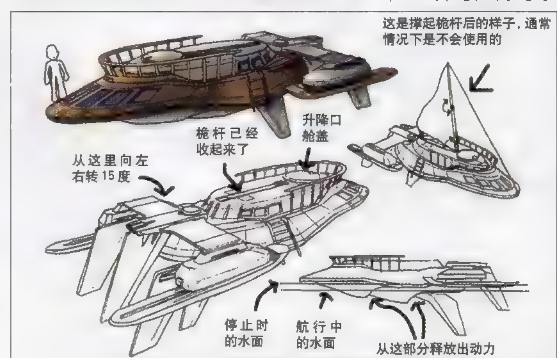
玛娜即将消耗殆尽的大地

玛娜带来的魔科学以及卡兰大战

在很久以前，因为由于没有生命之源“玛娜”，所以地球（游戏中的星球）上并不存在着生命。而给地球带来玛娜的，正是以100年为周期接近地球的彗星迪利斯·卡兰。这颗彗星本身就是由玛娜构成的，也是妖精们的乐园。经过若干年，每次彗星接近地球时就会给地球带来一些玛娜，这样一来地球也成为了一颗充满绿色的美丽星球。

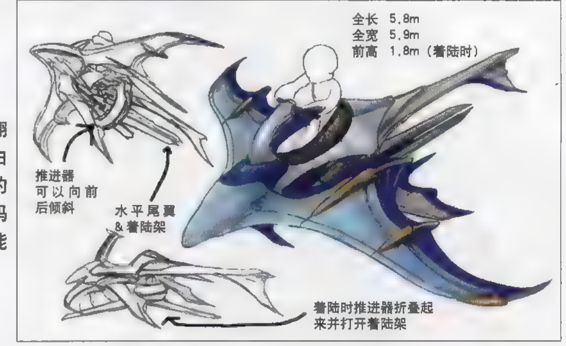
看到这颗美丽的星球，妖精们也认为应该在太阳旁边再建造一个乐园，因此他们移民到地球，并把这里当成了他们的第二故乡。随着玛娜之源——大树卡兰的移植，地球上也导入了玛娜。随着地球也得到生命之源，于是产生了妖精、人类以及矮人等种族。

随着玛娜研究的发展，人类开始争先恐后地对“魔科学”产生了浓厚的兴趣。有大树卡兰散发出来的覆盖整个世界的丰富玛娜作资源，魔科学迅速发展，很快就发明出了能渡海的船以及能飞空的飞机。与此同时，利用玛娜技术，兵器也随之诞生了。为了争夺技术，世界被分成了两部分，后世将这场战争称为“卡兰大战”。由于这场战争，大地在一瞬间就化为了焦土。



元素货船

只存在于玛娜丰富的繁荣世界，以玛娜作为动力的船，而这种船也是玛娜大量消耗的原因。



三趾鸵鸟号

不仅能在空中飞翔还可以在两个世界自由来往，可以说是魔科学的结晶。当然，也只有在玛娜比较浓密的时候才能飞行。

将世界从灭亡中拯救出来的英雄米特斯的决定

大量使用玛娜的魔科学的飞速发展以及世界大战逐渐消耗着大树卡兰的玛娜。在4位英雄——米特斯、玛蒂尔、尤安和库拉特斯的努力下，大战终于平息。但此时已经为时已晚，大树卡兰开始枯萎，只留下了玛娜的种子——巨大之实。人类和妖精并不知道，没有玛娜就没有生命，如果玛娜枯竭的话，所有的生命都将消失，而察觉到这件事的只有精灵之王奥利津。

为了结束战争，米特斯与奥利津签订了契约，并想到了惟一解决现状的方法——很久以前彗星迪利斯·卡兰给地球带来了玛娜，而迪利斯·卡兰的玛娜是无限的，如果将彗星的玛娜注入巨大之实，那么大树卡兰就会复活。但是迪利斯·卡兰的周期长达100年，而地球上的玛娜只能支撑几十年，因此米特斯想到了一个方法，那就是把引起战争的两个势力暂时分成2个世界。巨大之实的玛娜并不能拯救地球，但如果将世界一分为二，并让它们保持互相吸取玛娜的关系，这样就能用少量的玛娜维持生命，而且也能阻止战争和魔科学的发展。

奥利津同意了米特斯的提议，并赐予了他能够操纵时间和空间的时空剑（Eternal Sword）。于是米特斯利用时空剑将世界分成了两个部分并将惟一的玛娜之源巨大之实作为两个世界的连接点，这就是《仙乐传说》的世界情况。



米特斯（伊格德雷西尔）Mitos（Yggdrasill）

由于是半妖精出生，所以被逐出了妖精之村。在战乱中与所有的精灵签订了契约，因为曾经遭到歧视，所以他想创造一个没有等级差别的世界。之后与3名同伴一起结束了世界大战，成为了传说中的英雄。

世界与一个人的性命
米特斯的绝望与苦恼

当世界分为两个之后，玛娜也趋于安定，世界也从灭亡的边缘走了回来。而数十年后，也迎来了迪利斯·卡兰接近的日子。

“玛娜只能从巨大之实那里才能得到。”这就是两个世界的领导者所知道的事情，但是他们并不知道米特斯拯救世界的计划，所以他们纷纷派遣大军杀到了巨大之实。不管哪个世界，因为玛娜的不足，所以发展受到了阻碍，所以他们都想把玛娜据为己有。这个危机在4英雄之一、米特斯的姐姐玛蒂尔的自我牺牲下终于解决了，而此时，米特斯正对迪利斯·卡兰解放时空剑的力量。

玛蒂尔的死让米特斯陷入了绝望和痛苦的深渊，而对于只想着自身利益的人类，米特斯也非常失望。他将玛蒂尔与巨大之实融合在一起，因为利用迪利斯·卡兰的玛娜，至少还能维持玛蒂尔的精神。如果以后找到类似于玛蒂尔那样拥有玛娜的人，那就可以利用那个人的肉体将玛蒂尔复活。但是如果利用本来是输入巨大之实的玛娜，那么米特斯最开始想让巨大之实发芽的计划就不会实现了，这样一来大树卡兰也不会复活，世界也恢复不到以前的样子了。

现代

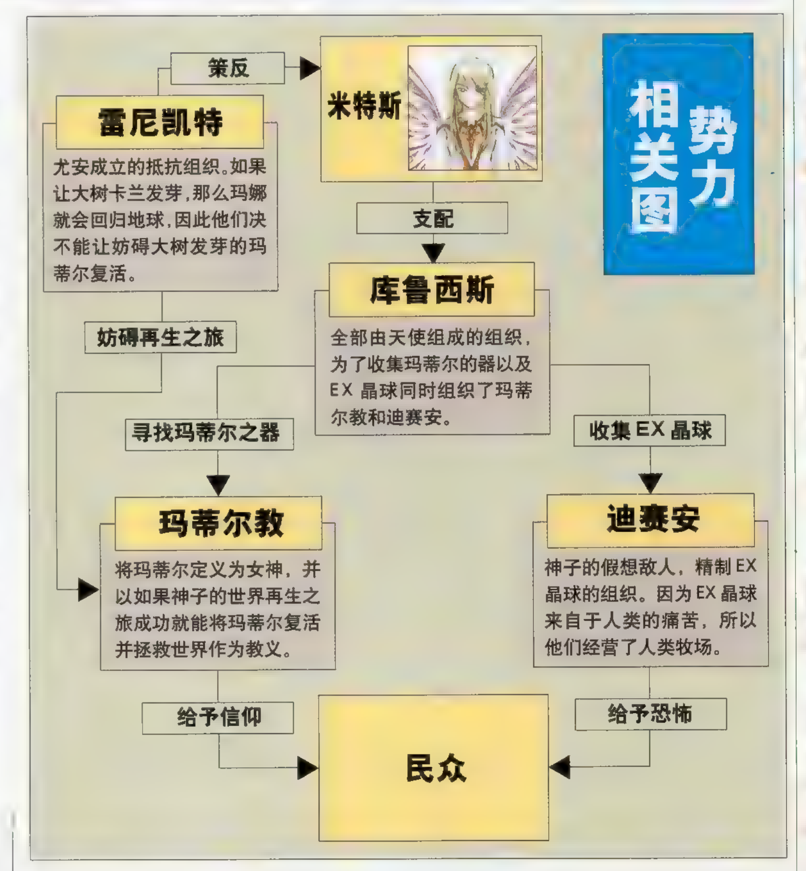
The Present Age

米特斯梦想的理想之地

玛蒂尔的复活与拯救世界
想同时完成这两件事的米特斯的选择

虽然米特斯对人类的所作所为非常愤怒，但他在接受时空剑时曾向奥利津发誓——让所有的生命共存。如果灭掉人类，那么时空剑就会消失，也就无法拯救玛蒂尔了。因此，米特斯进行了仔细的思考——如果世界不合二为一继续维持现状并管理好玛娜的话，至少玛娜不会完全枯竭。但因为战争，玛娜越来越稀薄，而人类又伤害了玛蒂尔。如果玛蒂尔不保护巨大之实，那么世界就会毁灭。于是米特斯决定，只有玛蒂尔才是他应该守护的人，就这样，他将迪利斯·卡兰的玛娜全部注入到了玛蒂尔那里去了。

终于，米特斯支配所有玛娜、完全掌握玛娜的时代拉开了帷幕，而依靠其强大的力量，米特斯建立了一整套系统，这个系统一直折磨着人类，并且持续了4000年。



库鲁西斯和迪赛安
两个组织的意义和目的

米特斯自身对支配这件事并没有什么兴趣，对他而言有2个目的：一是要找出玛蒂尔的器（灵魂承载体）令姐姐复活；另一个是实现玛蒂尔的遗言“我想看到一个没有差别没有歧视的世界。”于是米特斯开始收集能够成为玛蒂尔之器的人，因此他创建了库鲁西斯。库鲁西斯兴起了玛蒂尔教，它的教义是：世界的衰退是因为“迪赛安”的人消耗了大量玛娜，而让世界再生的神子（其实是玛蒂尔的器）要经过重重试炼，最终成为天使。也就是说，米特斯是想让那些神子自己成为天使，自己将身心献给玛蒂尔。另一方面，库鲁西斯同时也组织了所谓的诸恶之根源——迪赛安，通过实行一系列的恐怖行为让人们更加信仰玛蒂尔教，而迪赛安在通过牺牲人类的生命来精制EX晶球。如果EX晶球能制成库鲁西斯的辉石，那么人类将变成完全的无机生命体（也就是米特斯定义的“天使”），也就是米特斯所认为的“拥有永恒的生命，任何人都是同一种族，没有差别，建立一个理想的千年王国。”

但是有人并不赞同这样的统治体制，这个人就是以前与米特斯一起拯救世界的尤安。尤安曾是玛蒂尔的恋人，他察觉到米特斯歪曲了玛蒂尔遗言的意思，于是在玛蒂尔与巨大之实融合的时候，他成立了以复活大树卡兰为目的的“雷尼凯特”。雷尼凯特以神子为目标，并且还狙击想得到时空剑的库拉特斯和罗伊德，而这一切都是为了拯救世界。

Missing Piece 未述的神子们的宿命

为什么神子会出生在两个世界？



虽然玩家在进行游戏时知道了特塞阿拉这个对存在的世界，但当他们知道泽洛斯这个神子存在的时候一定会对他的存在产生疑问吧。对于柯莉特背负的悲壮宿命，如果特塞阿拉的神子没有什么使命的话，那就完全没有被束缚的气氛了。但这样的设定当然有它的理由。

首先，虽然说神子是玛娜的血族，但他们并不是玛蒂尔的子孙，库鲁西斯的定义是“接近玛蒂尔遗传基因的人”。库鲁西斯以神喻的名义管理着玛娜血族的婚姻关系，他们一直都在等待具有最接近玛蒂尔遗传基因的孩子出生。这样，一代一代传下去的玛娜血族中，被认定特别接近玛蒂尔基因的人就是“玛蒂尔之器”，这些人就是神子。

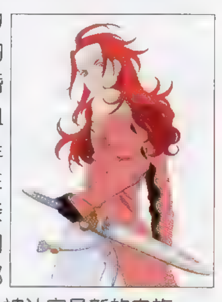
其次，在设定上衰退世界的神子和繁荣世界的神子其各自的目的是不一样的。繁荣世界的神子是在和平的环境中为了生出完全的玛蒂尔之器在不断地进行着婚姻的调整，相对的，衰退世界神子的存在意义在于将完成好的“器”与库鲁西斯的辉石融合在一起。基本情况就是当繁荣世界诞生了“完成度很高的神子”的时候，就是进行繁荣与衰退相互交替的时候。出生的神子在衰退世界将封印解开，并于库鲁西斯的辉石融为一体。

这个系统在一段时间里还是很奏效的，器的出生与世界的交替都还很顺利，但不久就发生了转机，那就是雷尼凯特的诞生。以阻止玛蒂尔复活为目的的雷尼凯特将衰退世界的神子一个个暗杀，这样一来就导致了神界均衡的破坏。实际上在经过了800年的时间，衰退世界的再生都是以失败而告终，而特塞阿拉却异常繁荣。

一直一来库鲁西斯都是采取让天使进行传达神喻的体制，对于神子被暗杀他们也只是在一旁看着，但是有时候他们也会直接插手——因为在经过了4000年的等待，库鲁西斯终于等到了最接玛蒂尔遗传基因的神子柯莉特。看到如此好的机会，库鲁西斯派出了一直一来都潜伏在历史背后的四英雄之一库拉特斯进行保护神子的工作。当库拉特斯与罗伊德相遇时，命运的齿轮开始转动了……

被宿命所束缚的玛娜血族的悲运

在已进入异常繁荣状态的特塞阿拉由于很长一段时间没有进入衰退期，所以现在完全是为了“保证血缘的纯正而维持婚姻”。玛娜的血族不一定非要是血族之间才能生出来的，如果接近玛蒂尔遗传因子的人诞生，那么他（她）就会被认定是新的血族。



泽洛斯的父亲是前一代神子，但母亲却是普通人。而他也是根据神喻被认定为神子，并且突然有一天就被安置到库鲁西斯的管理下了。泽洛斯的母亲原本有一个未婚夫，但她在背负了世界的期望之后就不得不结束了那段感情。而与她一样，泽洛斯的父亲（先代神子）也有相同的遭遇。在游戏中，如果让泽洛斯的好感度达到第一的话就会了解到这段情节：泽洛斯的母亲是被暗杀死的，而杀死他母亲的正是他同父异母的妹妹塞蕾丝的母亲。塞蕾丝的母亲本来与泽洛斯的父亲情投意合，但在神喻的干涉下不得不分开，虽然后来她怀上了塞蕾丝，但次代神子的位子也一定是泽洛斯的。于是塞蕾丝的母亲策划杀死泽洛斯，让自己的女儿当上神子。但凶刃并没有杀死泽洛斯，却夺走了泽洛斯母亲的生命。就在泽洛斯的母亲断气之际，她对年幼的泽洛斯说道：“如果你没有出生就好了。”之后，塞蕾丝的母亲因谋杀罪而被处刑，而对此事毫不知情的塞蕾丝被终生软禁在了修道院。

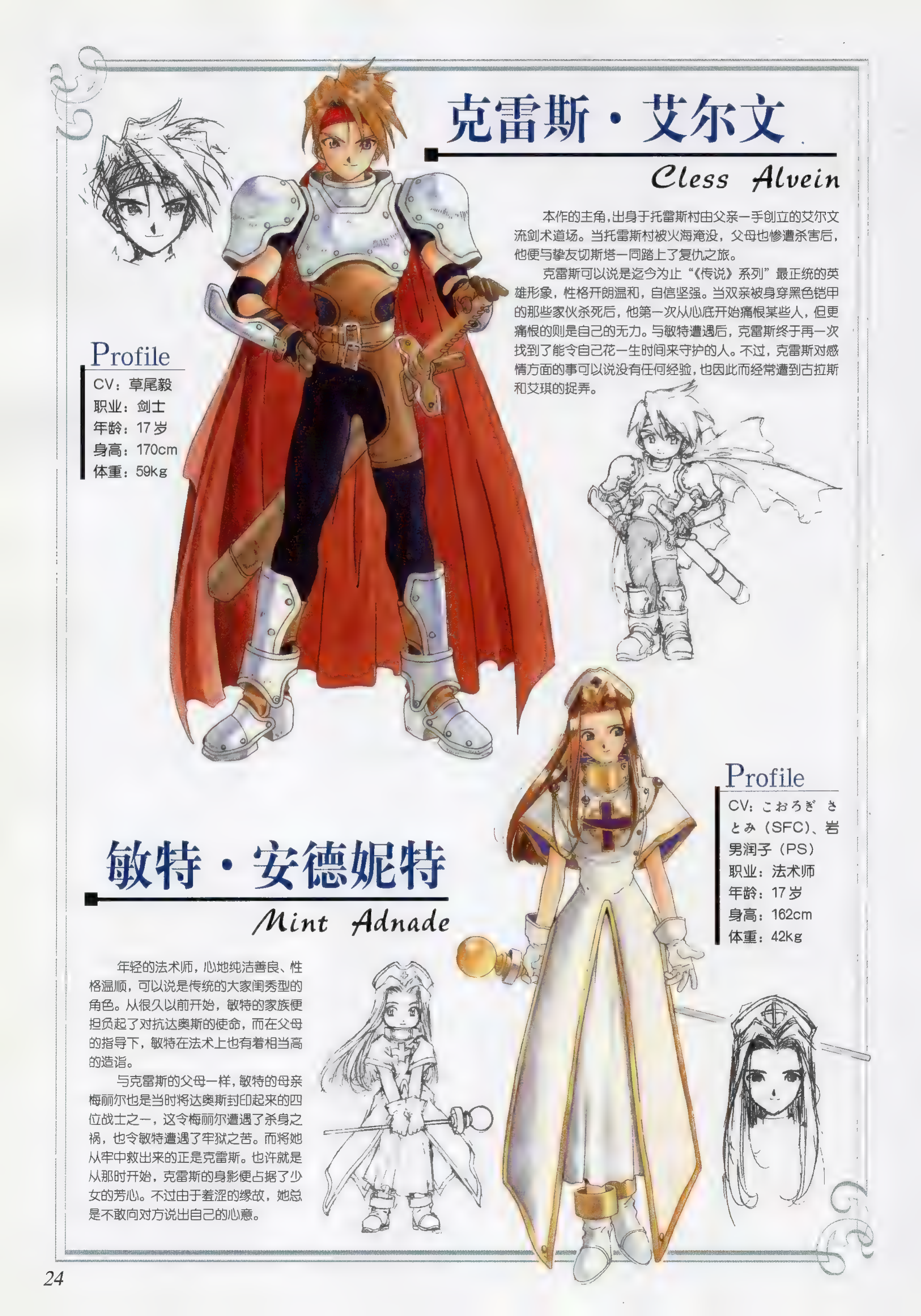
作为神子出生，但却被自己的母亲所诅咒；亲眼目睹了母亲的死亡；妹妹的母亲被处刑；被自己惟一的妹妹所憎根（这其实是泽洛斯的误解），这就是泽洛斯作为神子所付出的代价。而且特塞阿拉的神子也是那些安于和平的权力者的棋子，一直都被利用，时不时还有生命的危险。所以说，不管是繁荣世界的神子还是衰退世界的神子都是一样的，他们都背负着死亡的宿命。



米特斯的姐姐，牺牲了自己守护巨大之实，但米特斯将其与巨大之实同化，以精神形态（以吸取迪利斯・卡兰的玛娜来维持）留在了地上。

特塞阿拉的矮人阿尔特斯塔所制造的人造女仆，其相貌与女神玛蒂尔一样，最后作为玛蒂尔之器，其身体与玛蒂尔的精神体相结合成为了新的女神。


TALES OF PHANTASIA
幻想传说
机种：SFC
发售：1995 年 12 月 15 日
售价：11800 日元
机种：PS
发售：1998 年 12 月 13 日
售价：5800 日元
机种：GBA
发售：2003 年 8 月 1 日
售价：4800 日元



克雷斯·艾尔文

Cless Alvein

本作的主角，出身于托雷斯村由父亲一手创立的艾尔文流剑术道场。当托雷斯村被火海淹没，父母也惨遭杀害后，他便与挚友切斯塔一同踏上了复仇之旅。

克雷斯可以说是迄今为止“《传说》系列”最正统的英雄形象，性格开朗温和，自信坚强。当双亲被身穿黑色铠甲的那些家伙杀死后，他第一次从心底开始痛恨某些人，但更痛恨的则是自己的无力。与敏特遭遇后，克雷斯终于再一次找到了能令自己花一生时间来守护的人。不过，克雷斯对感情方面的事可以说没有任何经验，也因此而经常遭到古拉斯和艾琪的捉弄。

Profile

CV：草尾毅
职业：剑士
年龄：17 岁
身高：170cm
体重：59kg

敏特·安德妮特

Mint Adnade

年轻的法术师，心地纯洁善良、性格温顺，可以说是传统的大家闺秀型的角色。从很久以前开始，敏特的家族便担负起了对抗达奥斯的使命，而在父母的指导下，敏特在法术上也有着相当高的造诣。

与克雷斯的父母一样，敏特的母亲梅丽尔也是当时将达奥斯封印起来的四位战士之一，这令梅丽尔遭遇了杀身之祸，也令敏特遭遇了牢狱之苦。而将她从牢中救出来的正是克雷斯。也许就是从那时开始，克雷斯的身影便占据了少女的芳心。不过由于羞涩的缘故，她总是不敢向对方说出自己的心意。

Profile

CV：こおろぎ さとみ（SFC）、岩男润子（PS）
职业：法术师
年龄：17 岁
身高：162cm
体重：42kg



切斯塔·巴克莱特

Chester Barklight

与克雷斯自小一同长大的好友。切斯塔的父母很早以前就已经去世了，从那时起他便与妹妹艾米相依为命，而妹妹也成为了他生命中最重要的人。当妹妹在那起惨剧中不幸身亡后，向凶手复仇便成了他最坚定的信念。

切斯塔的箭术非常高超，而且自尊心非常强，从不轻言放弃。艾米的死对他的打击很大，也正因此才使他对造成这一切的源泉达奥斯异常愤怒。也许是因为年龄与妹妹相仿的缘故，他对藤林玲非常照顾，似乎在心中把她当成了自己的妹妹。而他与艾琪之间那份若隐若现的感情，也是人们津津乐道的话题。

Profile

CV：草尾毅（SFC）、伊藤健太郎（PS）
职业：弓箭手
年龄：17岁
身高：175cm
体重：62kg

古拉斯·F·雷斯塔

Klarth F · Lester

Profile

CV：井上和彦
职业：召唤士
年龄：29岁
身高：176cm
体重：62kg

从阿尔法尼斯坦王国的王立学院以学生会主席身分毕业的男子，由于他的精灵召唤学说无法被其他学者所理解，因此他与一同毕业的米蕾尔特在尤格利特村开设了精灵研究所。虽然是人类，但对魔法的热情却比谁都要强烈，平日里一直在研究召唤方面的知识。

在生活方面，古拉斯属于那种没有人照顾就活不下去的类型，平时他的生活起居都是由米蕾尔特来照顾的。由于年龄的缘故，他对克雷斯与敏特之间的关系看得非常清楚，也因此常常开两人的玩笑。不过有时他也有着与自己年龄不符的孩子气。另外，古拉斯与米蕾尔特的感情也是本作中刻画得非常成功的细节之一。



Profile

CV：かないみか
职业：魔法师
年龄：17岁
身高：157cm
体重：45kg

艾琪·克莱恩

Arche Kraine

与父亲巴特一同居住在隆瓦雷戈山谷的半妖精，是队内惟一能使用魔法的角色，同时也是队内最活泼开朗的成员，喜怒哀乐都会直接表露在脸上，而她与切斯塔的拌嘴也总是能令人露出会心的笑容。

由于妖精族与人类关系恶化的缘故，在很小的时候艾琪的母亲露蒂便被族人强行带回了水镜之森。那里是决不允许半妖精进入的场所，也正是在那里，哭泣着想要见妈妈一面的艾琪才让我们感觉到她确实还是个小女孩。由于之前曾与前男友发生过一次“那种事情”的缘故，所以有时她的言行总会令人大吃一惊，船上的梦话以及白桦林中发生的那一幕，相信只要玩过本作的朋友都是不会忘记的吧……



Profile

CV：川田妙子
职业：忍者
年龄：11岁
身高：135cm
体重：28kg

藤林玲

Suzu Fujibayashi

忍者一族首领乱藏的孙女，由于她的父母——铜藏和冲代被达奥斯控制而成为他的手下，因此她才会加入克雷斯的队伍。

从很小时起，玲便开始接受忍者的特训。虽然她只有11岁，但在其脸上却已看不出任何感情的存在，因为对于忍者来说，完成任务才是最重要的，而感情则是不需要的东西，因此，就连父母死在自己面前时，她也没有流下过一滴眼泪。但在与克雷斯等人的旅行中，玲第一次感到了来自于同伴的温暖，而名为“情感”的种子也渐渐在其心底萌发了。最后在世界树下分别时，虽然她背过了身去，但所有人都看见了，女孩的肩头正在微微地颤抖着……



TALES OF PHANTASIA 3 剧情概括

在遥远的往昔，一位从异星球而来的男子出现在了这片大地上。

而从那一天开始，人类与那人之间的战争便开始了。

即使在面对当时大陆上最强两国的联合军时，那人依然拥有着绝对压倒性的威力。兵器的力量根本就不能伤害这个自称为"达奥斯"的侵略者分毫，而更令人惊愕的是，他竟然拥有穿越时光之力。

在与四位已成为传说的战士进行的决战中，败北的达奥斯逃到了未来的某个地下墓地。但令他意想不到的是，在那里竟然有着另外四个人在等待着他的到来。

剑士米凯鲁、法术师梅丽尔、玛丽亚，以及身为那四位传说中的战士之一的后代的莫里森。他们抓住达奥斯措手不及的那一瞬间将其封印在了石棺中，达奥斯的力量被分为两份封印在两条项链里，分别由米凯鲁夫妇及梅丽尔保管，而莫里森则担任起了监视被封印的达奥斯的任务。

之后，米凯鲁夫妇在托迪斯村建立了剑术道场，并生下了一个名为克雷斯的男孩。斗转星移，一转眼间，十几年便这样过去了。

亚瑟利亚历4304年，尤格利特独立骑士团团长马鲁斯·威鲁特尔不知何故来到了地下墓场，而达奥斯则抓住了这个千载难逢的机会。

在达奥斯的精神诱导下，马鲁斯利用自己的势力血洗了托迪斯村，并抓住了梅丽尔。米凯鲁夫妇死于非命，梅丽尔也在狱中被拷打致死。

年仅17岁的克雷斯踏上了复仇的旅途，而随同他一起的则是好友切斯塔，由于自己惟一的亲人——妹妹艾米也在那场浩劫中不幸身亡，切斯塔对仇人的痛恨甚至更甚于克雷斯。

在被伯父出卖而被抓到监牢后，克雷斯与之前被抓进来的敏特·安德妮特——梅丽尔的女儿一同逃了出来，而当他们与莫里森偶然相遇后，莫里森也告诉了他们十余年前发生的一切，以及他们会遭到袭击的原因。

众人急忙赶到地下墓场，但已经迟了一步。马鲁斯利用从克雷斯以及敏特那里夺来的两条项链解除了封印，魔王达奥斯也再一次现于世间。

在像对待蝼蚁一般将马鲁斯杀死后，达奥斯转向了莫里森这一边。在千钧一发之际，莫里森用时空转移魔法将克雷斯与敏特送到了100年前，希望他们能在那里找到与达奥斯对抗的方法，而他与切斯塔则死在了达奥斯的手下。

时为亚瑟利亚历4202年，克雷斯与敏特来到了百年前的托迪斯村。而在这个时代中，达奥斯已将其势力扩展到大陆的各个角落。

只有魔法才能对达奥斯造成伤害，但人类是无法使用魔法的，能够掌握它们的，只有能将魔法必需的玛娜之力交融混合的妖精一族及他们与人类的混血而已。

在村长的建议下，克雷斯与敏特找到了一位名为古拉斯的男子。他虽然是人类，但对魔法的热情却比谁都要强烈。

据古拉斯所说，能够掌握魔法的并非只有妖精或半妖精，精灵也拥有与魔法等同的力量。而他的研究课题，就是借助精灵们的力量使人类也能够使用魔法，那就是"召唤术"。不过，截止到现在，这个研究还只限于理论阶段。古拉斯提出了一个建议，只要两人帮助自己与精灵签订契约，他便会利用那份力量帮助他们达成目的。

克雷斯同意了他的建议，三人向着风之精灵希露芙所在的山谷进发了。在山谷看守人巴特那里，古拉斯得到了与精灵签订契约必需的契约指轮，不过巴特也提出了一个请求，希望几人能帮助他找到失踪的女儿艾琪。

当消除了魔界瘴气后，风之精灵出现在了众人面前，而希露芙则告诉了他们一个令人震惊的消息。

"实际上，即使现在你同我们精灵签订了契约，在不久的将来那也会成为一纸空文的。因为我们精灵的力量之源——玛娜正在慢慢从这世上消失，而当其完全消无时，也便是魔法与精灵的终结之日。去精灵之森吧，和那里的世界树伊格德雷西尔的精灵碰面。也许，你们能将这一切防患于未然之中……"

与希露芙签订契约后，克雷斯等人来到了世界树之前。在百年后的时代中，就长在托迪斯村附近的这棵树已经成为了朽木，而在这个时代里，克雷斯看到的，是与100年后自己所看到的那棵朽木完全不同的景象：高耸入云的巨树，遮空蔽日的绿色树冠，这才是真正的世界树之姿！

飘散的光点，黑色的光圈，出现在三人面前的，是飘浮在光圈内的绿发白衣少女。

"破灭之日，快要来到了……"

从她口中轻轻说出的这句话仿似惊雷般在三人的耳旁炸开，他们惊讶的看着少女，不知她为何会说出这句话来。

"我乃宿于世界树之精灵玛蒂尔，如今，世界树的末日正一天天的在逼近。自从创世起便植根于大地的世界树是没有寿命可言的。真正的原因是由于世界树制造的魔法之源——玛娜不知为何在迅速的枯竭。这使得它只得竭尽力量来制造更多的玛娜，但这也会使得它的力量由于过度消耗而消失殆尽的。"

曾见过100年后的世界树的克雷斯证实了玛蒂尔的话语，据玛蒂尔所言，玛娜是世界树的生命之源，而使用魔法所消耗的玛娜根本就不可能使其枯竭。正在不断而且大量的消耗着玛娜，是一股她也不知道的强大力量。

如果没有魔法的话，想要打倒达奥斯就只是空想而已。在古拉斯的建议下，众人决定去找到玛娜为何会被大量消费的原因，并与目前所知的最强精灵——月之精灵露娜签订契约，因为只有与其签约，他们才有可能拥有击败达奥斯及拯救世界树的力量。

当几人来到前几天刚刚还曾到访过的小镇哈梅尔时，他们看到的却只不过是一个尸横遍野的废墟而已。从镇内惟一的幸存者——少女莉雅的口中众人得知，袭击村庄的是一个名叫迪米特鲁的魔法师，他的师父——也就是莉雅的父母也死在了他的手下，而迪米特鲁进行这一切的目的只不过是想验证一下自己的力量而已。

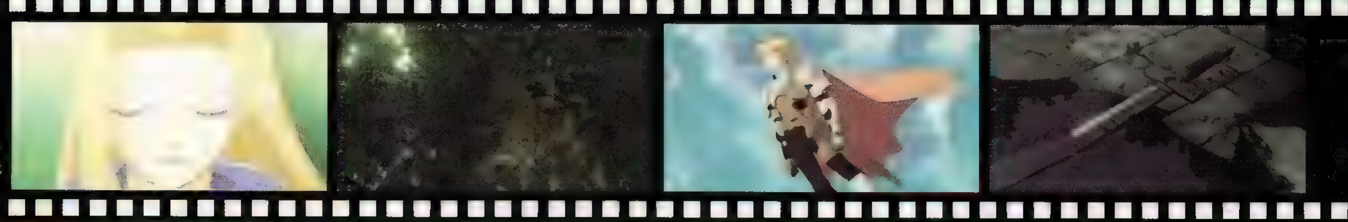
有过相似经历的克雷斯主动要求帮助莉雅报仇，当他们来到西面孤岛的公馆后，迪米特鲁出现在了众人的面前，但令众人奇怪的是，迪米特鲁声称自己的老师以及他们的爱女莉雅早就已经死去了，而莉雅对此也是不置可否。不过有一点是不会错的，那就是迪米特鲁也是达奥斯的手下，那镜子前恶魔的倒影便是最有力的证据。

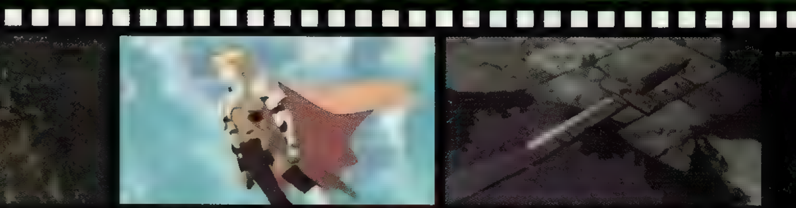
当将迪米特鲁打倒后，莉雅脸上露出了欣慰的笑容。一团柔和的光芒忽然自其身上出现，缓缓飘向空中，在那团光芒中，依稀还能看见一个女子的形态。

正当众人困惑之时，莉雅突然从地上坐了起来。而奇怪的是，她的声音也改变了。

"莉雅？错了，莉雅是我的朋友！我是艾琪，艾琪！"

隆瓦雷戈山谷小屋中，父女二人总算重逢在一起，而克雷斯等人也知道了事情的由来：正如迪米特鲁所言，真正的莉雅早就已经死



了，但是父母之仇未报使得她不愿离开人世，而当出去游玩的艾琪在与莉雅的灵魂相遇并得知她的事情后，答应将自己的身体借给她附身，也因此莉雅才会与我们相遇。而迪米特鲁的死亡终于可以让她安心地离开了。

为了感谢众人能帮助朋友达成心愿，作为报答，身为半妖精的艾琪也加入了队伍中，决定用自己的魔法来帮助众人。

在乘船来到这世界上魔法文化最发达的国家——阿尔法尼斯坦后，克雷斯等人听到了一则传闻：阿尔法尼斯坦的王子雷亚德已经被达奥斯的手下操纵了，而达奥斯这么做的目的，则是为了不让阿尔法尼斯坦与东方的米特加鲁兹王国组成联军来对付自己。

在将王子救出后，国王将王宫的秘宝——号称是“诸神之黄昏”时留下的圣枪刚古尼尔送给了克雷斯。从国王的话中，克雷斯知道了阿尔法尼斯坦及同盟国米特加鲁兹与达奥斯之间的战争已处在一触即发的状态。而这也更坚定了他们要与月之精灵签订契约，获得能与达奥斯对抗之力的决心。

火之精灵伊弗利特、水之精灵温蒂妮、地之精灵诺姆，再加上之前已收得的风之精灵希露芙。在经历过考验后，四大精灵都同古拉斯签订了契约，而在莫里亚坑道内，依照身为半妖精的艾琪解读出的古代妖精族文字指示，古拉斯更是同传说中统率四大精灵的元素精灵麦克斯韦尔也签订了契约。可惜的是，元素精灵给他们的那枚本应用来与月之精灵签约的契约指轮却已坏掉了。

无奈之下，众人只得回到了阿尔法尼斯坦王宫，在向宫廷魔法师龙格洛姆告知了发生的一切后，他向众人推荐了一位专门对指环进行研究的名叫爱德华的魔法师。

几经周折，众人终于在沙漠的一个小旅馆内找到了爱德华，当看到那个人的容貌后，克雷斯和敏特都几乎不敢相信自己的眼睛。

“莫里森先生？”

两人齐声喊道，站在他们面前的这个中年男子不但穿着打扮与莫里森极为相似，而且长相更是同其完全一样。

事实果然正如众人想象中的一样，爱德华·D·莫里森正是100年后的特里尼克斯·D·莫里森的祖先，而时间转移魔法也是由他研究成功的。

在莫里森的建议下，众人决定去尤米尔之森请求生活在那里的妖精一族修复指轮。

回到阿尔法尼斯坦后，众人从龙格洛姆那里拿到了进入尤米尔之森的妖精族村落必需的王室徽章，由于那里是严禁半妖精进入的，所以克雷斯他们只好把艾琪留在旅馆内后才动身前往尤米尔之森。

水镜尤米尔之森，妖精一族的踞身之地。拥有极其美丽的外表，以及永远的青春健康的他们自从十几年前便生活在这里。而如果没有特殊的原因，其他种族也不被允许进入这片森林。擅自闯入的半妖精更是会被处以极刑，不过，很少有人知道那究竟是为了什么。

在出示了徽章后，克雷斯一行见到了妖精族族长布拉姆拉哈特。而当知道他们的来意时，他将众人带到了被妖精们视为圣地的特里安特森林最深处，在那里，一块充斥着无穷力量的黑色石碑静静矗立着。

“这里是根源之精灵，也就是精灵之王奥利津的居所。”布拉姆哈尔特说道，“在被称为‘诸神之黄昏’的远古大战时，这块石碑便存在于这里了。拥有着令物质再生的神秘之力的它也许可以达成你们的愿望。”

从石碑上放射出的光芒成功地修复了契约指轮，而布拉姆哈尔特也告知了众人月之精灵的所在地——米特加鲁兹王国附近的12星座之塔。

在回到村庄时，克雷斯等人惊异地看到了艾琪的身影，想要秘密潜入的半妖精少女现在已经被五花大绑，而且根据妖精族的族规即将被处以极刑。正在此时，一个女子突然从旁边的旅馆内冲了出来挡在艾琪的面前，并苦苦哀求族长放过这个女孩。她就是艾琪的母亲露蒂。



在露蒂的恳求下，布拉姆哈尔特饶恕了艾琪，但如果艾琪敢再次进入尤米尔之森的话，他就不得不执行族规了。

12星座之塔，依照布拉姆哈尔特所言，众人来到了这座散发出安详及威严气息的高塔，而在塔的最顶层，古拉斯终于与月之精灵露娜签订了契约。

得到了露娜的力量后，克雷斯按照和莫里森约定好的来到了米特加鲁兹王国的王城。并在莫里森的引见下与王宫中的骑士团团长兰瑟碰了面。

据兰瑟所说，达奥斯军已经在米特加鲁兹附近的瓦尔哈拉山脉下集结，战争正处于一触即发之势。而米特加鲁兹为了对抗达奥斯，正在进行一项秘密的研究，那便是令人类也能使用法的魔科学。

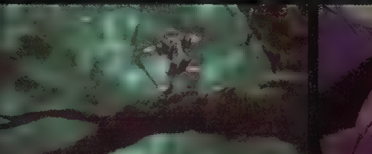
见面后，众人都很高兴有更强的力量来粉碎达奥斯的野心，但此时，艾琪却对达奥斯那所谓的“野心”产生了疑虑。

“你们就不感到奇怪吗？达奥斯的目的究竟是什么？确实，他做出了袭击城镇、屠戮生灵、操纵魔物等各种事情，可是，达奥斯有袭击过贝内切亚和尤格斯坦吗？即使是在在阿尔法尼斯坦，他不也仅是把王子作为人质让他们不敢轻举妄动吗？虽然说从内部造成裂变也不是不可能的，但以达奥斯的力量，直接对米特加鲁兹出手不就行了吗？你没有想过吗？米特加鲁兹、哈梅尔，还有莉雅的父母之间究竟有什么共同点？为什么其他的城镇一点事情都没有，只有他们……”

没有人能回答她的问题。

在回到隆瓦雷戈山谷后艾琪的家后，一进房门，艾琪就为巴特向其隐瞒母亲还活着的事实而大吵大闹起来，而巴特也只得告诉了她事情的真相：就在十几年前，妖精还是同人类生活在一起的，但之后不知为何，他们突然对人类以及半妖精变得极为厌恶，并全员退到了尤米尔之森，艾琪的母亲露蒂也是那个时候被迫





离开的。至于莉雅的父母……

"斯卡雷特夫妇和米特加鲁兹之间有什么关系我不知道，不过他们确实曾在那里进行过某些关于未知之力的研究。"巴特说道。

"未知之力？难道……是魔科学吗？"

"魔科学和达奥斯之间，究竟有什么关系？"为了解答艾琪的困惑，众人再度回到了米特加鲁兹，想要向国王询问这方面的事情。但在王宫前面，令他们永远都无法忘记的一幕发生了……

为了救助被达奥斯手下抓作人质的小孩，以及保护克雷斯等人，爱德华·D·莫里森就如同自己的子孙那样，再次用自己的生命帮助了克雷斯和敏特。

亚瑟利亚历4202年，以瓦尔哈拉平原为舞台，大陆最大的战争拉开了序幕，后世的人将其称之为"瓦尔哈拉战争"。而本应在这场战争中发挥重要作用的人物之一，爱德华·D·莫里森却提前离开了人世、历史的齿轮自此开始了异样的运转。

战争的结果究竟如何？胜利女神会向之微笑的又会是哪一方？

现在，已经没有人能回答这个问题了……

米特加鲁兹通往达奥斯城必经的大桥前，人类军与达奥斯军的第一次遭遇战爆发了。以古拉斯担任队长的第四特殊部队在这场小型战役中发挥了重要作用，克雷斯更是以刚古尼尔枪取下了敌将妖鸟之首级。但是，这只是开篇而已。不久之后，震撼整个瓦尔哈拉平原，甚至令后世都闻之胆颤的一战发生了。在那场战斗中，人类第一次也是最后一次使用了那种禁断的武器……

虽然平原已在人类控制中，但达奥斯军却从空中向人类发动了攻击。在地平线的那一端，成千上万的魔兽飞行于空，太阳的光芒也几乎被其密密麻麻的黑色之姿所掩盖。而在此时，在王宫魔科学研究所控制室内，魔科学的结晶——魔动炮已经作好了发射的准备。

强烈的轰鸣声几乎要将人的耳膜震破，现世的人类第一次看到了那从王城喷射而出的巨大光柱，光柱所及之处有如一千个太阳同时放出了光芒，那是自神话时代以来人类从未见过的毁灭之光。魔兽在那强烈的冲击下转瞬便化为尘埃消失于世间，而在远在米特加鲁兹数千里外的精灵之森，感受到大气中传来的悲鸣的玛蒂尔望着远方，发出了悲伤无助的低语。

"玛娜……消失了……"

由于承受不了强烈魔法光柱的威力，魔动炮仅仅在发过一炮后便停止了运作。紧急时刻，克雷斯等人击退了空中的敌人，米特加鲁兹也终于免遭于战火的洗礼。

米特加鲁兹东北方极寒之地，达奥斯城就在冰原上静静伫立着。在冲破了重重险阻后，克雷斯等人终于再度站在达奥斯的面前。

金黄的长发，冷傲的面庞，和100年后的那个男子没有分毫的差别。

"达奥斯！"克雷斯冲上前去，怒视着同其有血海深仇的这个男子，之前的一幕幕情景又浮现在他眼前。

奇怪的是，达奥斯好像并没有想要动手的意思。

"我没有要和你们战斗的理由……"达奥斯缓缓说道，"为什么要将剑指向我？"

"对于你来说也许没有理由，但我们可是有着充分理由的！"克雷斯怒叱道。

"愚蠢！到最后你们还是要成为米特加鲁兹的走狗吗？"达奥斯眼中现出了杀意，他抬起左手，令人战栗的气息一瞬间充满了全身。"溅下来的火星，看来不扑灭还是不行！"

战斗开始了，但如今的克雷斯早已不是当初那个被莫里森认为没有实力的少年，况且，这次更多出了古拉斯和艾琪这两位值得信赖的战友。一番苦战后，艾琪的怒雷强击终于为这场战斗划上了休止符。但就像莫里森书中描述的一样，达奥斯在落败的一瞬间使用时光转移离开了这个时代。

虽然没有亲手血刃仇人让克雷斯很不甘心，但他也明白，逃到100年后的达奥斯终将如史实上那样被自己的父母及莫里森所封印。所以，他和敏特剩下的事情只有一件了——回到属于自己的时代，拯救还处在危机中的莫里森和切斯塔！

借助法术师的象征——独角兽的力量，世界树再度恢复了绿意。这时，众人也终于明白大量消耗玛娜的正是魔科学之力。

"达奥斯如此执著于攻击米特加鲁兹王国，难道是因为他想要利用玛娜的力量，而害怕魔科学对其造成障碍吗？"

当玛蒂尔再度回到树中后，众人讨论到这一点，不过最终还是不能得出结论。

回到阿尔法尼斯坦后，众人在龙格洛姆的带领下来到了莫里森的书房，并从那里知道了已经沉入海底的超古代国家——托尔的事情。早在远古时，这个国家便掌握了时间转移的技术。借助水之精灵温蒂妮之力，克雷斯等人来到了海底。沉睡在那里的托尔终于迎来了数千年来的第一批访客。当启动了托尔的主电脑奥斯后，它首先令这块失落的大陆重新浮上到海面以恢复都市机能，然后应克雷斯的要求开始了时间跳跃。

亚瑟利亚历4304年5月21日，昏暗的地下墓地最深层。

一团耀眼的光芒过后，克雷斯、敏特，以及古拉斯和艾琪成功抵达了那里，而出现在他们面前的，是准备向莫里森动手的达奥斯，以及倒在地上的切斯塔。

一番苦战后，达奥斯最终还是倒在了地上。在墓地崩塌之前，克雷斯等人安全逃离了此地，而力尽的达奥斯则与崩塌的墓地一同失去了踪影。

正当人们以为一切都已结束时，十几天后，一位访客来到了托雷斯村。

原来，在墓地崩塌前，达奥斯已经转移到了50年后的未来，而那时的人类世界现在正处在崩溃的边缘。这位名为帕里森的男子正是应阿尔法尼斯坦王之命从50年后的未来来到这里，希望能拜托克雷斯等人来到自己的时代以拯救世界的。

亚瑟利亚历4354年，米凯鲁村。

在50年后的未来，托迪斯村的名称已被克雷斯的父亲——米凯鲁之名取代。虽然小镇依然一如往日的安详。不过，其他地方可就完全不同了。

早在很久前，米特加鲁兹王国便在达奥斯袭击下化为了废墟，但转移到了尤格利特的魔科学研究所依然继续进行着研究。利用这里刚研制成功的飞空器，克雷斯，以及一同来到这个时代的切斯塔等人和帕里森终于来到了阿尔法尼斯坦，并从曾在150年前一同并肩作战的宫廷魔术师——半妖精龙格洛姆那里得知了拥有操纵时间之力的神剑——时空剑的存在。

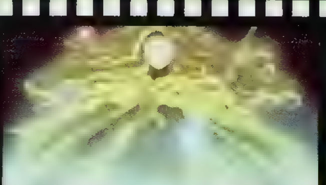
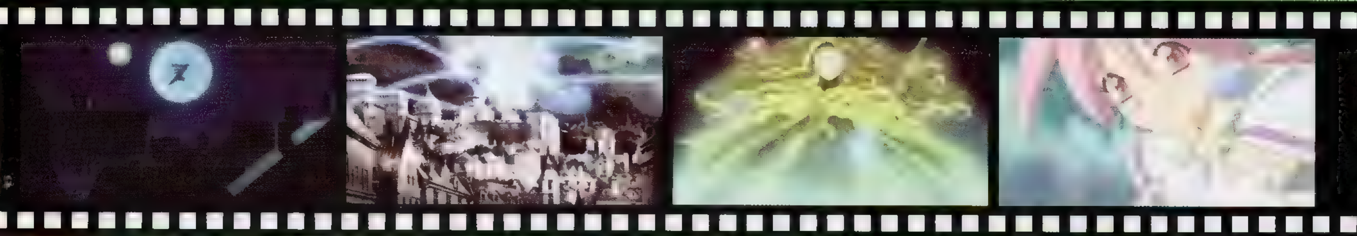
在找寻时空剑的过程中，忍者一族族长藤林乱藏的孙女藤林玲也加入了队伍中，而她的目的是找到被达奥斯操纵的父亲以及母亲。

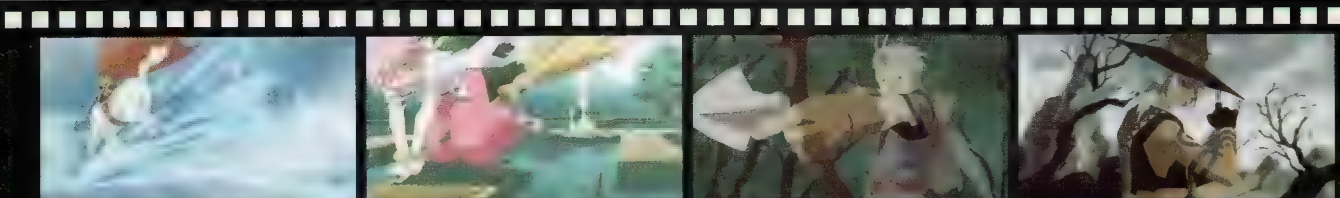
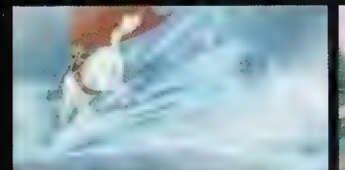
但可惜的是，最终克雷斯还是未能履行自己的承诺，尤格利特的斗技场上，在玲的哀求下，玲的父母以坚强的意志暂时摆脱了达奥斯的精神控制，为了不至于继续犯下罪行，夫妻二人毅然将刀刺进了对方的胸膛。

坚强的玲没有哭泣，并向将父母灵魂拯救出来的克雷斯表达了谢意，作为答谢，同时也为了她自己，玲正式成为了众人的同伴。

穿过尤米尔之森和妖精之村，众人再一次





来到了妖精族的圣地——特里安特森林最深处的黑色石碑前。而这次出现的，却是一个精灵飞翔于空的身影。

所有精灵之王，根源精灵奥利津。

被打扰了千年的睡眠的精灵王不由分说便向众人展开了攻击。虽然其实力超乎想象的强大，但他还是败下了阵来。不过当得知众人的目的后，奥利津却冷笑了起来。

"哦，为什么呢？为了打倒……达奥斯？你们有没有想过，为什么达奥斯会来到这个星球？他究竟是什么人？从哪儿来？他的目的又是什么呢？"

"……算了。"奥利津似乎不想再在这个问题上纠缠下去，"既然我输给了你们，那就会如你们所愿的。"

一阵闪光过后，一把闪耀着青色光芒的神剑出现在众人眼前，这就是只存在于传说中的神剑——时空剑。

在同精灵之王也签订了契约后，克雷斯等人来到了位于这个世界最西南方的常暗之镇——艾林，而在休息了一夜后，他们也终于来到了这次漫长旅途的终点。

达奥斯城，飘浮在空中，隐藏在时空狭间内的巨大城堡。而惟一能将它拉到现世的，只有时空剑的光芒。当克雷斯亮出时空剑后，剑之力与达奥斯之力产生了共鸣，六人瞬间后便转移到了这座传说中的城堡。

在历经了无数次拼杀后，来到城堡最高处的他们又一次看到了达奥斯那轻蔑的笑容。

从达奥斯的口中众人得知，他所要抹杀的，只有涉足会将玛娜消耗殆尽的魔科学领域的那群家伙而已。

"我对这个星球一点兴趣都没有。我是带着得到'巨大之实'这一使命而来到这里的，你们休想阻止我！"

"我不管那是怎样的使命。"克雷斯将时空剑紧紧握在手中，一字一顿地说道，"但你为了它就将人类当作蝼蚁般摆布……我决不允许！"

一场苦战后，被打成重伤的达奥斯半跪在地上，用右手捂住了嘴。鲜血从他的指缝间渗出，一滴一滴地滴落于地。但即使这样，他眼中依然没有一丝退缩之意，"不会就这样结束的……在故乡还有无数对我翘首企盼的人民，所以，我决不会输的！"他猛的站起身来，大声喊道："母星迪利斯·卡兰啊，请解放我的全部力量吧！"

被拉到异空间的众人惊愕的看到了如同天使般的迪奥斯之姿。从其身上，他们感受到的是超越一切的强大魔力。

"吾之愿望……民之祈托……我……"达奥斯突然睁开了眼睛，"我必须战斗！"

在一场惊心动魄的激战后，达奥斯最终还是倒下了。

"我还不能死……"他躺在地上，喃喃自语道，鲜血自他身下缓缓流出，"让我告诉你们吧，这场战斗的真正意义……"

数小时后，世界树之前，玛蒂尔验证了达奥斯临死前的话语。

"为了拯救自己的母星，达奥斯需要这棵树上的'巨大之实'，但无限制消耗玛娜之力的魔科学却会让世界树衰灭，正是为了阻止人类的愚行及救助自己的人民，达奥斯才会被迫发动这场战争……"

"……你们能相信吗，达奥斯也是为了拯救自己的星球所以才这么做的。"当玛蒂尔消失后，克雷斯看着伙伴们，沉默了半晌后说道。

"可是、可是那个家伙确实杀害了不少人，我们也只是相信自己所做的事情才会一直战斗到这里的，不对吗？"古拉斯求助般的看着同伴们，可他们却都低头不语。一时间，沉默的气息蔓延在他们身旁。虽然取得了最终的胜利，可没有一个人有那种兴奋的感觉。

在经过所有人同意后，敏特用全部的力量为世界树制造了一个防罩空间，那样，玛娜之力就不会被魔科学所吸收了。

"总有一天，'巨大之实'一定会生长于这棵树上的……"敏特默默祈祷着。"坚持自己的信念，孤独地在这异星为了自己的故乡而奋战的人啊，请安息吧……"

一切都结束了，达奥斯的威胁不复存在，世界树也不会再有枯萎的危险。而完成了任务的众人，也已到了分别的时间。

亚瑟利亚历4304年，托迪斯村。

依靠时空剑的力量，在一阵白光后，古拉斯和艾琪回到了属于自己的时代。到此为止，一切，似乎都结束了……

尤格里特村，再度与米蕾尔特见面的古拉斯将心爱的人紧紧拥入到怀中。

尤米尔之森前的小桥上，艾琪也有如做梦般的见到了自己日思夜想的母亲。



世界树之前，克雷斯和敏特默默地在他们建的那座墓碑前献上了一束花，向那位孤独的战士表达了自己的敬意。

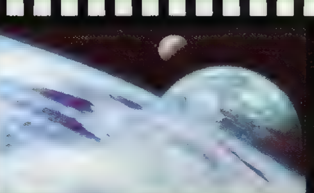
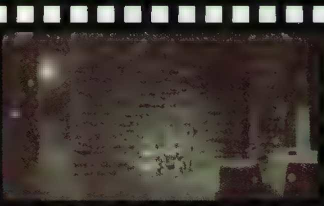
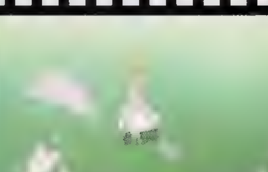
而在4354年的精灵之森，玛蒂尔以其之力将那个在五十年间一直守候在其身旁，而现在却已逝去的男子召唤到了世界树之前。

"神圣的大地、神圣的宇宙、神圣的众神哟。"玛蒂尔闭上眼睛，虔诚地祈祷着，"请以你们的慈悲，为这个罪孽深重的人献上祝福吧……"

"出现吧，'巨大之实'！"

在玛蒂尔用尽全力施出的魔法下，达奥斯幻化为一朵绿色的花，并缓缓的向天空飞去，直穿过大气层，向着宇宙另一侧那颗自己生长的星星飞去……

The End

片头动画设定图欣赏

在移植到PS上之后，《幻想传说》也如之前推出的《宿命传说》一样加入了全新的开场动画，配上那首经典的“梦は終わらない”，更是让人仿佛感到自己身处梦幻之中。以下便是片头动画的设定原图，其中更有一些是未被采用的设定。



▲米特加鲁兹市街（未采用）

▲准备射向达奥斯空战部队的魔科学兵器 1

▲突袭米特加鲁兹市街的达奥斯空战部队 1

▲准备射向达奥斯空战部队的魔科学兵器 3

▲准备射向达奥斯空战部队的魔科学兵器 2

▲射向魔军的魔科学兵器 4

▲米特加鲁兹市街・远景

▲在魔科学兵器光芒照射下的米特加鲁兹市街 1

▲突袭米特加鲁兹市街的达奥斯空战部队 2

▲未使用画面

▲射向魔军的魔科学兵器 5

▲未使用画面

▲射向魔军的魔科学兵器 6

◀世界树伊格德雷西尔

▶发射前的魔科学兵器

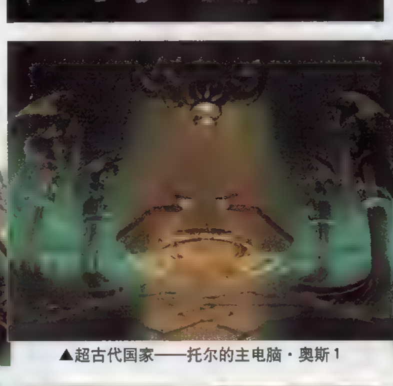


▲射向魔军的魔科学兵器 7

▼射向魔军的魔科学兵器 8

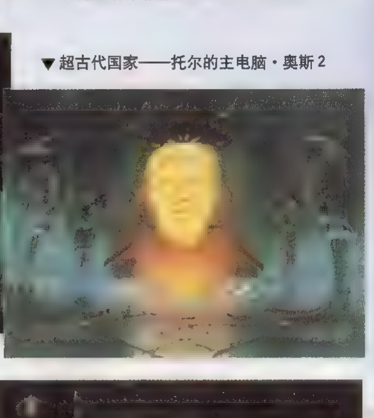
▲在树上搭弓射箭的切斯塔・巴克莱特

▼能量填充中的魔科学兵器



▲超古代国家——托尔的主电脑・奥斯 1

▼超古代国家——托尔的主电脑・奥斯 2





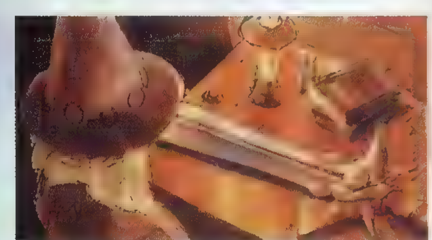
▲飞翔于尤米尔之森的艾琪・克莱恩



▲被袭击后的托迪斯村

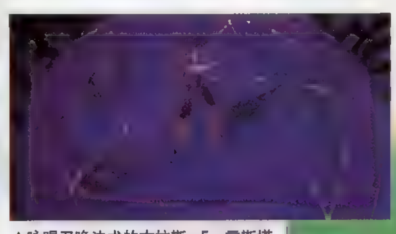


▲在雪夜下并肩而坐的克雷斯与敏特





▲夜深人静时独自进行研究的古拉斯



▲咏唱召唤法术的古拉斯・F・雷斯塔

▲静立在草原上，享受微风吹拂的敏特・安德妮特

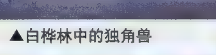


▲白桦林中的独角兽





▲战斗中的克雷斯



▼眺望远方的克雷斯







▲在月色下的街道中飞越而行的藤林玲

◀特里尼奥斯・D・莫里森的书房

《仙乐传说》⟷《幻想传说》

——同一时间轴上的两个故事

可以肯定的一点便是：当打穿《仙乐传说》之后，曾经将《幻想传说》通关的朋友必定会有种莫名的感动。因为——这两部作品实在有着太多的共同点，无论是游戏里很多相同的名词不说，还是结局里要求主角给树重新命名，都暗示着两部作品之间的关联。现在，就让我们从一些关键词着手，解释一下两部作品之间的关系吧。

世界树

支撑着世界的生命和魔力的大树，源自北欧神话。没有世界树的话将失去使用魔法必须的玛娜，令生命衰竭，甚至导致世界的毁灭。原本《幻想》里世界树枯萎后只是无法使用魔法而已，但在《幻想》动画版里，艾琪和古拉斯曾提到过，世界树同时也是生命力量之源。这也算是在世界观上的一个整合吧。不过世界树的原名并非伊格德雷西尔，而是卡兰，这是种植世界树的妖精一族给起的名字。

玛娜（マナ）

由世界树产生的魔力和生命之本，从《幻想传说》和《仙乐传说》的世界观来看，消耗玛娜的主要是魔法，维护生命只需要一点玛娜。根据就是：《仙乐》开始主角所在的衰竭世界里玛娜严重缺乏，使得物产贫乏，《幻想》里世界树枯萎，但可以认为枯竭的世界树仍然能够产生少量玛娜，生命存活并无多大障碍，只是无法使用魔法而已。

妖精和半妖精（ハーフエルフ）

伊塞利亚的第二批住民，正是他们栽种了世界树给世界带来了繁华。妖精的寿命很长，面孔美丽，擅长魔法并爱好和平。最初，妖精们过着与世无争的生活，并和人类有一定的来往，当然其中也有萌发爱情的男女，而两种族间的结晶便是半妖精。半妖精同样拥有妖精的特点，但其中有不少半妖精也同时继承了人类的缺点：好斗、欲望强烈。由于是混血的缘故，半妖精很难得到家族外妖精和人类的认可，社会地位相当低。虽然在《仙乐》的时代后，半妖精的情况略有好转，但在《幻想》的世界中，因为有很多半妖精不顾世界树的安危协助人类开发魔科学兵器，因此彻底被妖精嫌弃，并永远禁止他们进入水镜之森。这里还要补充的一点就是，随着一代代下去妖精血统的衰弱，也会有后代不具备半妖精特点，几乎无法使用魔法的情况。其中《仙乐》里的藤林椎名和《幻想》里的莫里森便是代表。

精灵

掌管各种现象的一种精神力量的具现化。精灵是没有性别、年龄以及固定形态的，但他们会根据人们的观念而改变自己的形象。目前已知的精灵有：水之温蒂妮、火之伊弗里特、风之西露芙、地之诺姆、冰之赛露修丝、雷之瓦尔特、元之麦克斯韦尔、月之露娜、光之阿斯卡、暗之影、源之奥利津、树之玛蒂尔。顺带一提的是，《幻想》里出现的三种魔界召唤兽并非精灵，它们不掌管自然界的任何东西。

时空剑（エターナルソード）

可以切开时间和空间的魔剑，在《仙乐》里体现了其切割空间的能力，而在《幻想》里则表现了其穿越时空的能力。在《仙乐》里的一个SKIT里，罗伊德和莉菲尔曾提到过时空剑也拥有时间跳跃的能力，不过罗伊德不同意利用这把剑去改变历史。不算在《永恒传说》里客串的话，这把剑目前已知有四个人用过。最早是勇者米特斯，他将伊塞里亚分割成了两个世界；其次是罗伊德，他重新将两个世界合并，第三个是诸神之黄昏一战里毁灭了两大国的不知名人士；第四个就是克雷斯，擅自篡改历史加虐杀了一位“《传说》系列”史上最伟大的BOSS……

迪利斯·卡兰（デリス・カーラン）

被排挤的半妖精重新制造的一个星球，也是《幻想》里最终BOSS达奥斯的故乡，通过时空剑的力量躲藏在了两个世界的夹缝间，最后两个世界被罗伊德重新整合后，带着巨大之实一起离开了伊塞利亚，但果实在半途给罗伊德和柯莉特拦住带回了伊塞利亚。

失去了果实的迪利斯·卡兰的玛娜会不断消耗，即便不使用魔法而只消耗维持生命的量，也总有耗尽的一天，因此达奥斯为了拯救迪利斯·卡兰上面的半妖精们而来到了伊塞里亚，打算在新的世界树卡兰（因为达奥斯是远去的半妖精一族，而罗伊德重命名大树是在那之后，因此达奥斯仍然管世界树叫卡兰，一是传统，二是可能他不认同人类的命名。在《幻想》到达未来常暗町的剧情发生前，到精灵森林里面会发生和达奥斯遭遇的情节，在那时达奥斯就将世界树称为卡兰）上采集巨大之实，但魔科学大量消耗了玛娜，别说采集果实了，甚至连世界树都有枯萎的可能。达奥斯最初打算同人类进行交涉，但当他发现受魔科学魅力诱惑的人类根本听不进他的话后，便不得不展开了和人类以及半妖精的战斗。在最终决战时，达奥斯的台词里就提到了故乡的名字——迪利斯·卡兰。

顺便说一句：在PS和GBA版中，达奥斯在被击败后会变为最终形态，而那，正是我们在《仙乐》中曾经见过无数次的库鲁西斯的天使形态。

魔科学

利用机械等方法使不带有妖精血统的人也能在非生命力表现上连接玛娜的一种技术。最早提倡这种技术的就是半妖精，主要是作为辅助机械和武器用，在半妖精和人类联手后成了人类使用魔法的手段。但这种强制的连接会令玛娜的消耗量比普通使用魔法时的量大很多，特别是在人类接手使用这项技术后将其用于大型兵器上，更是一度造成了世界树的枯萎。

召唤术

通过微弱的和玛娜连接而达成的和精灵签订契约，从而能够召唤精灵的法术。原则上讲，因为必须是在非生命力表现上和玛娜连接，所以只有妖精和半妖精才能进行召唤，但因为召唤术对连接的要求很低，所以只需少许的半妖精血统便可，《仙乐》里的藤林椎名便是代表。而人类想要使用召唤术的手段只有一个——那就是同样能起到连接媒介作用的契约的戒指，《幻想》里的克拉斯便是因此才能与精灵们签订契约的。不过由于血统衰弱导致妖精特征减少甚至消失的缘故，我们也不能排除克拉斯的祖先里有妖精的可能性。

两个月亮

伊塞利亚有两颗卫星，一颗叫特塞阿拉，一颗叫席尔瓦兰特。在伊塞利亚被分割成两个世界的时候，这两个月亮也分别被分割到了两个世界，而两个世界的名字则取的是对方世界月亮的名字。即，卫星特塞阿拉所在的世界名为席尔瓦兰特，而卫星席尔瓦兰特所在的世界则叫特塞阿拉。当最后重新恢复为一个世界后，两个月亮也再次同时出现在了天空。当《幻想》中前往常暗町的时候，在大地图的黑夜里你便能看到天上的两个月亮。

《仙乐》→《幻想》的时间流程

伊塞利亚诞生
↓
人类诞生
↓
妖精来到伊塞利亚并种植世界树
↓
半妖精产生。技术力量、特别是军事方面的科技高度发达
↓
卡兰战争爆发
↓
勇者米特斯和三名同伴阻止了战争，并用时空剑将世界分割为二
↓
两个世界不断反复榨取玛娜而进行周期性的兴盛和衰竭
↓
柯莉特与罗伊德一行人的再生之旅展开
↓
罗伊德重新将世界合并，迪利斯·卡兰远去
↓
半妖精再次得到认可，但又协助人类发展军事
↓
三大国：托尔、芬里尔、奥丁建立
↓
组成时空剑的冰炎双剑分别敬献给芬里尔和奥丁
↓
三国开战，史称诸神之黄昏，部分精灵被捕获
↓
托尔因天灾沉入海中，第三名时空剑士击溃了芬里尔及奥丁令战争停止
↓
人类再度兴盛，魔科学的开发再度展开
↓
为拯救迪利斯·卡兰，达奥斯来到了伊塞利亚
↓
达奥斯发现魔科学对玛娜消耗过度，和米特加鲁兹王国展开交涉
↓
交涉失败，战争开始
↓
达奥斯被四位勇者打败而通过时间跳跃逃走
↓
在跳跃到未来之后，达奥斯被守候在那里的另外四位勇者封印
↓
封印被解开，但达奥斯却再度败北，之后跳跃到50年后的未来
↓
时空剑四度出现，达奥斯力尽倒下
↓
在树之精灵的努力下，巨大果实完成，并与达奥斯的遗体一同被送回迪利斯·卡兰

藤岛康介 × 猪股睦实

特别对谈

Special Talk

藤岛康介

个人档案

生日	1964年7月7日
出身	东京
星座	巨蟹座
爱好	机械、摩托车、游戏
代表作	《我的女神》 《逮捕令》





猪股睦实

个人档案

姓名	いのまたむつみ
生日	1960年12月23日
出身	神奈川县
爱好	旅游、歌剧
代表作	《新世纪GPX》 （人设）



第一部 概括“《传说》系列”的魅力

要谈到“《传说》系列”的成功，不能不提的便是为这一系列增添色彩的角色设定——藤岛康介先生和猪股睦实小姐。这次，我们终于有机会目睹这两位大师的梦之对谈。同时，“《传说》系列”的生父吉积信先生也将亲自出面，一起将“《传说》系列”的全部魅力以及角色设定的秘话全部奉献给大家。

主持：那么，我们现在就一起开始探讨一下“《传说》系列”的魅力吧！藤岛先生担当人设的《幻想传说》和《仙乐传说》，以及猪股小姐担当人设的《宿命传说》的两作和《永恒传说》、《重生传说》等作品总称为“《传说》系列”，这些作品中大都存在着两个世界，为了拯救两者中陷入绝境的那个世界，主角等人展开了冒险，我们可以认为这是系列的共通设定吗？

吉积：不，我并没有刻意去想过让它们拥有怎样的共通点，我每次考虑的都是主人公最后会如何去寻找答案。每次出现2个、4个……甚至8个世界这都是可能的，他们可能是多层构造的世界，可能是超越时间范围的世界等等。如果以根据在两个相反的意见中，主人公会如何行动来作为主题的话，那我们需要的就是让玩家能够具体明白在这主题下角色们会有如何想法，会采取怎样的行动的角色画像。

藤岛：那个，世界观设定全部都是相同的来着？

吉积：不是，世界轴相同的只有《宿命》和《宿命2》，以及《仙乐》和《幻想》。之所以无论如何要请藤岛先生来担任《仙乐》的人设，就是因为它与《幻想》有着相同的时间轴。

藤岛：是这样啊。我还以为明明是不同的时间轴但我却画了相同的角色呢，刚才真是吓了一跳。

吉积：不，没事，现在的时间轴有四个。《仙乐》和《幻想》，两作《宿命》，《永恒》以及《重生》，可能会让几个作品重合这样的事情我也想过。因为在“难以找到答案”或者“没有答案”这样的问题中，如何去寻找答案的主题会一直延续下去。

主持：为什么要找这两位大师担任人设呢？

吉积：这是开发工作人员冈本（冈本进一郎先生，曾着手过多款“《传说》系列”作品）的意思，他说如果要做RPG的话，就一定要让藤岛先生来做角色设定。

猪股：我当时也与南梦宫方面没什么接触，是经人介绍的。

吉积：猪股小姐的话，当时我是和几个人一起把50多本画集放在面前挑选的，一眼就相中了。

猪股：最开始的《幻想》应该是SFC后期的作品了吧？

藤岛：不错。

猪股：当时去游戏店，看到游戏的DEMO画面，我的反应就是“啊！SFC现在已经可以做出这种东西了？这到底是怎么回事！”

藤岛：那是SFC的最高杰作啊！48MB容量吧？那可是SFC最大容量的作品啊。

猪股：所以最后想到怎么会这样的时候真的有点惊呆了。（笑）这真是给人以一种“不买可不行啊！”的感觉，真的很让人吃惊。主题歌、动画！连片头动画都加入了，这可是在SFC上啊！（笑）而且游戏出了没多久，SS的《樱大战》就发售了，那可是CD-ROM的，加入主题歌什么的就显得理所当然了。不过为什么同样的东西也可以用SFC的卡带制作出来？是制作方因为无论如何都想这么做吗？

藤岛：大概是因为在SFC上制作的时候，次世代主机正好登场的缘故吧。

主持：最初的《幻想》在完成后又拿回去返工了，听说大概过了1年多才重新完成。花了很长时间啊，看来这游戏的确是经过反复推敲的了。

吉积：当时社内正好以此为契机准备在RPG方面有所作为，所以第一炮一定要打响！

主持：《幻想》是猪股小姐自己买了以后玩的吗？

猪股：是啊，就是一般地玩穿了一遍。不算太长，也没什么痛苦的回忆，就这么一般地就玩穿了。不是有很多人把这游戏玩得很透彻吗，不过我还没玩到那个程度。（笑）





藤岛：不知道要玩几周目呢！这样的人可真的有哦。（笑）

主持：那么在接到角色设计的委托时，是不是有点意外的感觉呢？

猪股：啊，不。他们刚来的时候，我确实没有一下子想起来，不过当拿到样品盘玩的时候，才发现"啊，这不是那个吗！"突然想了起来。

接受《传说》系列的关键，还是在于"热情"与"信赖感"！

主持：猪股小姐在接到游戏人物设计工作时是一种"好，我很乐意！"的感觉吗？

猪股：嗯，就是这样，是的。南梦宫方面很热心地来找我，我觉得没有理由拒绝。（笑）感觉好像是非常刺激的事情一样。

藤岛：听起来，感觉好像很有趣啊。

主持：因为最初过来商谈的时候，就已经有了系统、画面啊很多素材了吧。

吉积：有的时候有，不过有的时候也没有。两种情况都很多。

藤岛：如果看到了素材的话，就感觉没什么可怕的了，因为马上就可以在脑海中想出形象来。如果要画出角色的话，我就知道角色必须是画成那样的。反过来，如果只告诉我是"这样的游戏"的话，那我就会因为不知道如何下手而感到不安了。

主持：也就是说，即使有各种游戏厂商来找两位，两位也要视他们是否有诚意、游戏的世界观如何、角色形象容易把握与否来决定自己接受或拒绝吗？

藤岛：大概就是不能提一些无理的要求吧。经常会有这样的事情的呢，什么"请在3个月内画完60个角色"什么的，这怎么可能嘛。

猪股：真的要说实话吗，不过到底该怎么说呢？委托我办的这种事情，其他人也许会照单全收吧？

藤岛：也许游戏公司自己社内的设计者的话还能做得到吧。

猪股：但是一个人真的可以吗？我只有一个人啊！

藤岛：再说我还要画漫画，又不是专职游戏设计的。

猪股：社内的人真的即使这样都能办到吗？这可不是一天两天的事情啊。但是，如果你拒绝委托的话有时他们也会一直粘着你。

藤岛：现在开始几个月内什么的，厂商可是不会说得这么具体的。

主持：于是根据这个准则就选了南梦宫的游戏，正如所想的一样，游戏大卖，所以说应该没弄错吧。

藤岛：如果不理解我们的话，那这样的工作是无法进行的。我们不可能做专职的游戏设计者。

猪股：我的每个工作之间的准备时间是很短的，虽然说区分的话会比较简单，但是即使这样有的时候也还是会有让人感觉惊讶的委托。怎么办，但是别人不是也在这么做吗？我会这么想。

藤岛：可没这么做。（笑）

猪股：有时觉得报酬可能会给得很多，但却没想到拿到手的钱却少得令人发指。（笑）但是即使拒绝，他们还是热心得来找我。为什么我都拒绝了，他们还是不明白啊。最后他们甚至说"那就把在其他工作中画的拿出来用也行"什么的，但这怎么行啊！况且，其他地方剩下的也不可能有10来张啊！

藤岛：这不是乱来吗。

主持：不过倒还是满有诚意的。（笑）

藤岛：这可不能说是诚意，他们只是想把任务推脱出去罢了。因为他们也并不是想要得到什么，他们就觉得怎样都行。也不会给人他们具体想要怎么做的方案，说些"随便怎么设计都行，我们就用它们做成游戏"什么的，通常就是这么失礼。（笑）

猪股：这样的话，公司内的员工也就太轻松了吧？（笑）

藤岛：都没有工作目标了。（笑）在这方面，来自南梦宫的工作倒是设置得相当细致啊。

主持：在日程安排上也比较有弹性？

藤岛：虽然有的地方给他们带来了麻烦（苦笑），但是他们最终还是理解了。

猪股：是啊，之间的周期也很长。于是，我就接受了他们的好意，很乐意地接受了。（笑）

虽然按照委托企划书做了，但还是感觉无趣的角色设计！

主持：概括起来说的话应该是这样的吧。对两位来说，南梦宫拥有作为游戏厂商的信用，委托两位担任人设的南梦宫，对藤岛先生和猪股小姐所设计的角色拥有信用，是这样吧。

藤岛：因为他们把想要做什么说得相当明确。

吉积：看到两位的成品画时，连类似"啊，实际上应该是这样的……"那样的想法都没有！反而觉得"啊，画成这样了啊，真了不起！"这样的时候倒是很多。他们两位从很多让人意外的地方带来了很多灵感，有时候我反而会觉得"啊，这个角色应该是这样的"，这样的时候也很多呢。

藤岛：基本上，就是钻委托之处的漏洞啊。

猪股：这个是有的。虽然和预期的一样，但是因为很没意思所以就也想让他们感觉到原本的方案有些不妥。

藤岛：因为有时候很想突破规定中一些欠缺的地方。规则上没有指定的东西，我就自己来试试看。只要把所说明的地方都办到，那剩下来就好办了。

猪股：如果说规定上定得太细的话那么自己的东西就很难加进去了。写清楚的东西会在自己心中不断膨胀，没有写进去的部分也会不断膨胀呢。

藤岛：相反，如果说自己心里正好也想出了故事，那就会非常后悔啊。（笑）

主持：这真像是F1赛车上加上翅膀般的想法啊。

藤岛：不错，F1的话，大家都乐于寻找规则中一些细微的欠缺之处。所谓规则，其实就是让人们去寻找其不足的，而不是让人一味地去服从它的啊。

藤岛先生的角色很爽朗，猪股小姐的角色则很夸张？

主持：最初玩《幻想》的时候，是否还带有一种很强烈的带有藤岛先生角色风格的感觉呢？

猪股：实际上，我已经记不太清楚了。（笑）但是，藤岛先生的话，从漫画和动画方面我已经了解得很多了。

藤岛：非常感谢。

猪股：虽然说藤岛先生所设计的角色已经很多了，但是之前却也没有给我以"啊！超萌啊！"这样的感觉。不过，直到过了很久之后玩《换装迷宫2》时……那个游戏汇集了我和藤岛先生所设计的角色。而且藤岛先生设计的古拉斯这样爽朗的角色还出来帮助了我哦。（笑）真是个不错的家伙啊，于是就决定带着他一起冒险了。（笑）

吉积：《换装迷宫2》也好，《传说方块》也好，一开始都是在这些游戏中感受到两位所设计的角色的接点的啊。

猪股：果然还是藤岛先生的角色爽朗啊。当因为太穷买不起道具的时候，盗贼的特技啊，铃啊就帮上大忙了。结果到后



来，就干脆结成只有藤岛先生设计的角色的队伍了。有的时候感觉这是不是制作者的意思呢。

藤岛： 没想到猪股小姐会这样。（笑）

主持： 猪股小姐的意思是藤岛先生设计的角色比自己设计的角色好用？

猪股： 是啊。

主持： 藤岛先生呢，看过《宿命》的角色没？

藤岛： 我去游戏店时看到了《宿命》的封面。很让人震撼。我当时真的非常懊恼呢，啊，不行啊，为什么我的封面没有给人以这样的感觉。

猪股： 封面上只有脸呢，那可以说是苦肉计吧。（笑）

吉积： 这真的很能让人下决心购买哦。

藤岛： 如果说要摆放在游戏店里的话，没有这种冲击可是不行的。这很容易就可以和其他游戏区分开来了。

猪股： 虽然说封面上放很多角色并手中持剑的话会让人感觉到这是个 RPG 游戏，但也许有玩家看到后会觉得难以取舍而干脆不选择。于是如果要让他们下定决心的话就要靠脸！而且，根据南梦宫方面的意思，还在游戏中附送了可以更换的其他角色的脸部特写的卡片。当我听到要我画全员的时候，真是惊呆了呢！（笑）不过最后我还是把所有角色都画了一遍。

多边形也能放光彩，《仙乐》中藤岛先生设计的角色

主持：《仙乐》的角色是全 3D 的呢，对此有什么要说的呢？

藤岛： 这不错呢，是动画格调啊。

吉积： 多边形角色最初完成的时候，那一瞬间我就感觉“我们胜利”了。啊，这样我们的工作就完成了一半了，如果那画面、那种风格出来的话就全部 OK 了。

主持： 感觉很不错呢，很轻易就能让人接受。南梦宫方面把《传说》角色用多边形来表示这还是第一次吧？

猪股：《宿命 2》虽然在地图画面上的角色也是用多边形来表示的，但是仅仅是地图画面的话还是有些不足吧？

吉积： 没怎么用到多边形贴图，因为战斗画面和城镇画面都是 2D 的。这次的《仙乐》可是全 3D 的，无论哪里都是 3D 表现的哦。

主持： 战斗中还能进入画面深处呢。

藤岛： 不过如果对 3D 苦手的话，就会成为很难玩的游戏了。

猪股： 最初是有些不习惯，因为在战斗中老是搞错攻击对象。因为找不到目标，所以老是形成不了连击。

藤岛： 这样的话，就只有去适应新的系统了。

吉积： 但是在玩家中，基本没有人抱怨“战斗很难进行”哦。大家虽然是在 3D 空间中行动，但是很快就都习惯了，一开始我还觉得他们可能会很困扰呢。

藤岛： 我却是头疼了呢，因为我是 3D 苦手的，除赛车类游戏外。

猪股： 藤岛先生喜欢赛车游戏？

藤岛： 非常喜欢。像南梦宫出的“《摩托 GP》系列”什么的，如果能出个更真实的摩托车手把控制器就更好了。就让连“太鼓”控制器都能做得出来的南梦宫来做吧。（笑）不仅是摩托车，如果有专用筐体或者手柄推出的话，我可是什么都会买的！

主持： 说到专用控制器的话，《铁骑》好像就有呢。

藤岛：《铁骑》我可是买了的！因为我是男子汉啊！大家也都买了吧？

猪股： 似乎感觉飘飘欲仙的啊。

藤岛： 那不买可不行啊！那个游戏如果不用那个控制器玩可是不行的！这游戏真是适合男子汉啊！（笑）

猪股： 我觉得这家伙真是太大了，连游戏店的人都说“这么个大家伙拿回去的话怎么办？”（笑）

藤岛： 我还未够班啊，我是通过通信贩卖搞回家的。（笑）

猪股： 我也试过在很小的屏幕上摆上硬纸箱来做一个纸房子，不过最后还是没有实现啊。

藤岛： 好像大家都这么干过啊。（笑）自己做的话，在硬纸箱上贴上一些 H 图片什么的，做成驾驶仓样式，放在暖炉上。

猪股： 啊，我也这么做的话就好了。

藤岛： 看不见周围，这很好啊。

猪股： 虽然很狭窄，但是还是想做自己的驾驶舱！（笑）

藤岛： 也许用装冰箱的纸箱来做的话不错。接着就放进壁厨来玩，那种狭窄的感觉很爽呢。（笑）

出得来的时候就出得来，出不来的时候……这就是角色设定的宿命啊！

藤岛： 猪股老师画画的时候速度很快吧？不知为什么看起来好像画得很快的样子。

猪股： 是啊，这可是个谜啊。（笑）藤岛先生怎么样呢？

藤岛： 完全不行啊！我根本就画不快，自己都心急如焚了。

猪股： 我画的时候，连我自己都惊讶怎么可以画这么快。

藤岛： 要是老是画这么快的话那可就完了啊。

猪股： 后来一看的话，画得都是些差不多的东西。

藤岛： 结果还是一直走老路啊。

猪股： 不要的原稿已经堆成山了呢。

藤岛： 一直画到纸张都烂掉，我已经厌烦了啊。真想把它们都扔掉。

猪股： 是啊。

主持： 这是因为不好把握形象么？

藤岛： 唔，有的时候连贝露丹迪（《我的女神》女主角）都画不成呢。即使只画那个，如果稍微一犹豫的话，那就半天什么都干不了了。

猪股： 有的时候形象根本就对不上号，根本就没有半点灵感。

藤岛： 突然就画不了了呢。

猪股： 而且，有时候出去外面转一圈回来，刚才觉得不行的东西突然会觉得“什么？这不是还不错么。”（笑）好，就拿这个去交差吧！

藤岛： 稍微休息一下的话，就会感觉好像可以了呢。

主持： 在这种时候转换心情的方法是？

藤岛： 上厕所。然后就是开开摩托车什么的，跑两圈啊，试着画别的东西什么的。但是，别的画也画不出来啊。像这样经常被画不出画搞得晕头转向的，我也很讨厌啊。真想从这种感觉中摆脱出去。（笑）

猪股： 因为即使想画些什么其他的东西，脑海中也还是一直在想着刚才的东西啊。

沉迷于对战格斗？转换心情的陷阱

主持： 猪股老师的话，是用对战格斗来转换心情的吗？

猪股： 啊哈哈哈，现在基本上都不玩了。街机框体不都已经积上灰尘了吗？

主持： 对对，你还买了街机框体呢。

猪股： 虽然有些难为情，但是因为实在是有喜欢的街机游戏啊，我只想玩那个游戏。在南梦宫面前说可能有点不好，因为那个游戏就是《VR 战士》。（笑）我特别喜欢《VR 战士 2》中的角色，所以干脆把街机买了回家。自作主张的想像自己的角





色和故事，狂玩一气。

主持：转换心情的话，格斗游戏真的不错吗？

猪股：但是，如果玩得太多的话，就不是转换心情了。因为当沉迷进去的时候，连工作都不想做了。经常晃点，从早到晚一直呆在街机厅里。现在想起来的话……当时自己真是个傻瓜啊。

主持：那个时候，有时也会有委托工作到来哦。

藤岛：真是幸福的时光呢。

猪股：不错。丢下工作不管这样的生活真的很幸福啊。不过有时候在街机厅时，也还是会有编辑过来，然后他们就会说"我就知道你在这里！"（笑）

藤岛：已经众所周知了啊。

主持：这大概持续了多长时间？

猪股：好像很长时间……1 年左右吧也许。

吉积：1 年！

猪股：那段时间里，周遭都变得危险起来了。因为根本不是全心浸淫在游戏厅的时候啊，所以只能说"再见了，JACKY（"《VR 战士》系列"人气角色）……"什么的了。（笑）整天郁闷地，不甘心地回到工作岗位上。

藤岛：《VR》的画面，每次都在提升啊。

猪股：呃，一代的时候还是很明显的多边形，到二代中就圆滑多了，像动画的感觉。

藤岛：感觉很不错啊。

猪股：是啊是啊！

主持：说起来的话，游戏角色最近似乎都在变得真实化了啊。

藤岛：游戏角色的话，如果太真实了，在头脑中就转换不过来了啊。

猪股：是啊，在脑内就无法转换了。

主持：游戏角色的话，还是保持在一个适当的真实程度上就够了。

猪股：我也觉得这样比较好。

全公司都是"一种风格"的CAPCOM真是令人敬畏啊！

主持：对于其他角色设计师，两位有什么特别想说的吗？

藤岛：经常被折服啊。啊，又被折服了……（笑）

主持：比如说？

藤岛：经常折服于 CAPCOM。

猪股：我也很喜欢 CAPCOM 的角色呢。风格厚重又不失可爱……虽然这样的说法有点奇怪。

藤岛：而且他们最了不起的就是，全部的格调都是统一的"CAPCOM风格"，虽然画师全都是不一样的。

猪股：是啊！一看就让人感觉"啊，这是 CAPCOM 的游戏！"，买回去一看才发现原来不是一个人画的。

藤岛：可能CAPCOM是想召集所有具有相同风格的人吧。大概我是进不去的。（笑）

主持：结果最后你也想成为这种风格了？

藤岛：不不，绝对不是。大概最初面试的时候他们就能感觉出"啊，这就是这种风格的人！"吧。（笑）如果不是这种风格的话就进不了公司，这可不是后天能弥补的啊。

猪股：是啊，虽然很憧憬，但是要画起来就完全不是那回事了。

藤岛：那可画不来的啊，西村绢老师什么的，真是太酷了。

猪股：我喜欢《洛克人EXE》的人设，实在是太可爱了。

主持：比如《私立公平学园》各位觉得怎么样？会不会觉得有点过头了？

藤岛&猪股（同时）：不，那很不错啊！

猪股：因为看上去就觉得相当震撼。

藤岛：看上去总是觉得自己没有胜算啊。很好，太了不起了！

猪股：感觉很能吸引人啊，看起来很有趣。

藤岛：又有这样的想法了，真没想到啊。像我的话，就算给了我题材，我也绝对搞不定啊。

主持：较早的游戏厂商都有这样的社风，都做得很不错呢。在社风这点上再次考虑一下的话，南梦宫有老铺的基础，一开始出"《传说》系列"就准备把它做成具有代表性的作品啊。

吉积：最初的话，就已经有《DQ》、《FF》等很多优秀的作品了。当时我们自己社内也没有什么太高的水平，根本就没有什么经验。但是，不做不行啊。要想让玩家把目光投向我们，如果不在角色上下工夫，那就绝对会失败。RPG 本来就是"角色"扮演游戏。所以说我们就要把它做成光是角色能够独挡一面的作品，我们在这方面下了很大的工夫。说得再明白一点，如果没有完成度很高的角色的话是绝对不行的！要创造出人见人爱的可爱角色！这是至高无上的命令！

面向多重年龄和性别层的角色设定是？

主持：有用户层男女设定这种说法吗？例如，藤岛先生在设计角色时男女的比例是7:3，猪股小姐方面的话女性角色可能会多点什么的。

吉积：没有，当时没有考虑到这种男女比例。

藤岛：猪股小姐设计的角色，女性FANS 可是非常多的吧……

猪股：不，因为最初的《幻想》是面向热衷游戏的核心玩家的，还加入了片头动画和主题歌……这可不是面向孩子的游戏呢。喜欢的玩家应该都会乖乖掏钱的吧。后来我担任人设的是PS上的游戏，他们跟我说要扩展用户层、要降低年龄层，另外游戏的系统也是一样的，因为可能要做成系列，所以说不能让玩家有什么不妥的误解存在，我记得是这样的。

吉积：PS 版是在 98 年出的吧，感觉那时年龄层应该已经开始降低了。

藤岛：我倒是没怎么注意年龄层，（笑）我只能画我自己想画的东西。

吉积：面向孩子这可是一件难事啊。有的时候这样做出来了，孩子们也不一定会喜欢。

主持：因为孩子的眼光总是向前看的啊……猪股小姐的角色，男孩子都给人一种"色迷迷"的感觉，这对女孩子来说的话是很萌的！所以说才会得到很多女性FANS 的支持啊。

猪股：有吗？

藤岛：我所设计的角色，对女孩子来说果然还是没有什么吸引力吗？好像觉得男性角色也有点缺乏吸引力，似乎总是缺了点什么。

主持：啊，不，怎么会，藤岛先生设计的角色不是很有人气吗。

藤岛：总觉得好像缺了点什么似的。

主持：猪股小姐，《宿命 2》中的罗尼好像有点好色呢？

猪股：有吗，我不太清楚呢。我本身并没有按照这种意识来创作。不过罗尼真

是很辛苦呢，有点可怜，感觉身心俱惫的就只有他了。

吉积：最近BOYS系同人作家中，画风和猪股小姐相近的人很多呢，难道都是准备向猪股小姐看齐的？

猪股：虽然这样类似的说法很多，但是如果真要让BOYS系的人们来说的话，我的画好像并没有什么吸引力。

吉积：这方面安排得可是很合理的。带有BOYS风格的味道。还有，以个人印象来说《宿命》什么的……这些游戏中出现的声优们好像经常出现在BL游戏中呢。（笑）有这样的印象不是吗？

猪股：藤岛先生的话，男性FANS很多啊。而且有很多很狂热的FANS。

主持：不过，女性FANS好像也很多？

藤岛：不多，大概是9:1吧，都是男性啊。

吉积：游戏的话，一般平均是7:3吧。少说的话感觉也有75:25，女性也不少啊。女孩子中最受欢迎的应该就是《宿命2》了。

主持：我稍微把话题扯开一下，问一下猪股小姐。《宿命2》的罗尼、《永恒》的利德什么的，这样把肚子露出来的角色很多啊？这难道是对腹肌的执著吗？

猪股：也不是执著什么的。（笑）最初商谈时候的概念形象就是衣装上不要有代表“剑与魔法”盔甲什么的重物，要给人以街头风格的轻量系感觉。

主持：很喜欢腹肌吧？（笑）

猪股：当然。比如说《铁拳3》中不是有个叫做风间仁的角色吗？他的运动裤造型，都露到肚脐眼下面10厘米了，真是超帅啊！

藤岛：我这次的《仙乐》也有角色露出腹部了呢。利加尔穿上了低腰裤，但是女生们应该是绝对不会接受的。（笑）

主持：果然女孩子的话还是要靠泽洛斯啊。

猪股：用泽洛斯的话，可以从女孩子那里得到很多道具啊，不用去商店买也可以了。（笑）这倒是不错，只要与女孩子对话，钱啊道具啊都会得到很多。

吉积：如果和全世界所有的女性对话的话，就可以得到称号哦。“小白脸”（ジゴロ）这个称号。

藤岛：包括母狗吗？

吉积：不包括（笑）。不过如果把柯莉特调在队伍头上与所有小狗对话的话，就能得到“头号驯养师”这样的称号。

猪股：真了不起啊……我果然没有全部都做到。

片头动画的成品……好得我们没话说！

猪股：藤岛先生在画《仙乐》时，哪位角色最好画？哪位角色画起来最开心？椎名？

藤岛：不是，还是我们刚才话题中提到的“小白脸”（泽洛斯）吧。因为画得很尽兴。都画到要说“我要把你这家伙涂成粉红色”什么的了。

主持：不可思议的是，藤岛先生的角色中就算用了粉红色，也不会让人感觉到恶俗啊。

猪股：很清爽呢。这么说来的话，在做《换装迷宫》的时候，我设计的角色都是一些恶毒的家伙，而藤岛先生的则非常清爽，很引人注目。

藤岛：因为我控制了用色数量，主要的颜色大概就2～3种。

主持：在游戏中，色彩真的非常重要啊。

藤岛：真的啊，因为片头绝对要用动画来表示，所以说这方面也考虑了进去。

主持：片头动画是您监督的？

藤岛：不是。

猪股：都是外包的呢。经常让他们做些精彩的东西，效果好到我们没有任何想法啊，我们就只要等待他们成品的出现就可以了。

藤岛：动起来真的很不错啊。

主持：不过也很花时间吧。

吉积：嗯，说起片头，以前就光是个开场动画吧？最近还加入了剧情动画，所以制作周期最少要8个月左右。《仙乐》要求8个月完成的时候，还被制作工作室给骂了呢，他们都说如果不多给点时间的话根本就完不成！（苦笑）

第二部 成为角色设计师的条件

角色设定这样的工作，首先是从涂鸦开始的……

主持：那么，这部分我们就以“角色设定”为焦点来进行谈话。首先我最想知道的是，从委托两位设计的角色在自己心目中的形象与制作方之间产生分歧，到最终正式敲定之间的险阻是如何逾越的。

藤岛：并没有那么恐怖啦。（笑）基本上与涂鸦的并没有多大差别。

猪股：有这样的时候呢。在构思的时候是最开心的。在涂鸦的时候，线条什么的和画得脏点都是可以原谅的。不过画着画着会发现“哎？我想要干什么来着？”自己看着自己设定的作品发呆的时候，而且必定会发生这样的事情。“不好好画可不行”这个准则可把我害惨了啊。

藤岛：虽然是这么说，但是画得越是认真，感觉失去的东西也越多，这很让人讨厌啊。在画粗稿的时候是最开心的，因为可以把脑子里想出来的东西都画在纸上。

主持：如果以此条件为基准感觉不错的话，那么就从那里开始发散出去，用别的方案。会变成这样的感觉吗？

猪股：比如说，有个角色本来是这种感觉没错，但是画着画着就会发生变化了。

主持：因为在画的过程中，灵感不断膨胀了吧。

藤岛：因为已经把规定上要求的东西都做进去了，只要不违反这些规定，之后就可以自由发挥了啊。

主持：在草图阶段，会先给南梦宫方面看看吗？

藤岛：嗯，会给的。

主持：那个阶段会画几张做候补吗？

藤岛：不会的，都是一击定胜负。

主持：这会让他们觉得头疼吗？

藤岛：主人公戴眼镜的话可不行哦，他们这么跟我说。（笑）当时我就傻了，因为最开始的罗伊德，我是觉得把他画成戴眼镜的热血主人公也不错的。因为规定上并没有写明“不能戴眼镜”。（笑）感觉有些不对哦，因为这不是热血汉应该有的面孔。最初我还画了披风呢，但是他们又说“披风太碍事”，虽然我已经把披风画得很短了。

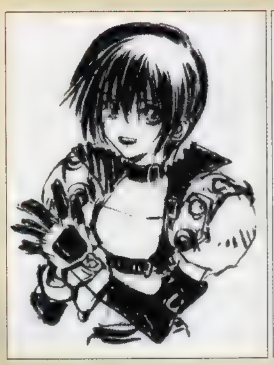
主持：两位的角色在完成后，有很多角色都根据做成游戏的需要做了一些改动，不知道各位有什么想法？

藤岛：完全没有想过。（笑）不过，像如果不知道这个部分应该如何来做的话是做不成游戏的这样构造方面的设定也是有的。

吉积：在现场经常会听到这真的考虑得很周到所以很轻松什么的。容易创作、容易表现、动起来容易，经常会被这么说。

藤岛：因为一般都是接受了构造才能画出来的。







主持：与漫画中所画的角色，有什么差别化吗？

藤岛：没有，都是一样的。漫画不也是如果不接受构造就无法画下去的吗。如果不知道会改为何种风格的话，那心情就会相当不爽啊。

吉积：所以藤岛先生的设定画的旁边，都会加上一些比如“这里可以动”、“这颗纽扣可以取下来”什么的呢。有这些的话，对制作的人来说就很轻松了。

藤岛：完工的角色他们怎么处理我就不必费心了，以后就都交给别人了。

刚开始画就讨厌了？对自己设计的拘泥

吉积：藤岛先生虽然监修了《仙乐》的角色建模，但是那时候有个地方比较讨厌的是，普蕾塞娅服装上的什么来着？

藤岛：啊啊，没写进去啊。

吉积：她上衣的下面就是短裤？连衣裤？

藤岛：是连衣裤啊。

吉积：虽然这方面我不很明白，不过从造型来看的话看不出“短裤”的样子啊，看起来绝对是连衣裤，颜色怎么样？深灰色！关于这个问藤岛先生他也感觉不错。

藤岛：那不是裙子，是上衣。这才是正解。

吉积：太好了。（笑）

主持：角色设计之间的间隔大概是多长？

藤岛：不太清楚……长的话1年？也有做完一次后就马上接手下一部作品的。

猪股：不这么做不行啊。（笑）真是辛苦啊。

藤岛：我都想哭了（笑）。我都想说能不能全部都重新画了。

猪股：是啊，有时会想自己以前为什么会这样做。

藤岛：哎呀，马上就开始讨厌了，以前画的东西在一瞬间突然就开始讨厌了。

猪股：自己在看自己画的作品的时候，居然会觉得有点奇怪的感觉！然后就一边不停抱怨一边继续画下去，真辛苦啊。

藤岛：现在我已经不想画《幻想》的图了，我那个时候自身还有些不太完善的地方，所以才完成了这样的设计，很讨厌啊！啊，对不起了，买这款游戏的人。

吉积：这都是10年前的事情了。

主持：但是，当时真的很好卖呢，后来GBA版出的时候，也卖得不错啊，有10万套以上呢。可见这游戏的系统和角色都能经得起时代的考验啊。这么想的话，就会觉得它真是个了不起的游戏了。

吉积：《幻想》从SFC版到PS版、PS THE BEST版……最后连GBA版也出来了啊。

主持：《宿命》也出了THE BEST版呢。

吉积：《宿命》累计卖过了100万呢。后来《幻想》加上GBA版累计也超过了100万。太好了，都超过100万了啊。因为从《仙乐》开始接触本系列的玩家也许会回去玩之前的，或者更早的作品，所以它们还能长卖啊。

藤岛：我就是先买了《逆转裁判2》才买一代的。

吉积：对，就是就是。（笑）

能否抽取出风格是角色设定的条件？

主持：那么最后，两位之间有什么想要互相问的吗？

藤岛：虽然没有特别想问的，但是这次对话真是相当开心啊，因为有很多共同点呢……对了，对吉积先生倒是有想问的，在一个系列中，却有两个完全不同的机轴，这可是很稀奇的啊，有没有想过以后把两者合为一体呢？

吉积：没有，完全没有。我一直都觉得它们有各自独立的故事。不过，根本的主题……刚才也已经说过了……主题肯定是一样的，虽然切入点可能不一样，但这是不会变的。游戏的系统大致也不会变的，战斗系统什么的。不过之后的表现方法可能会完全不同。

主持：但是，在玩过藤岛先生的《仙乐》后再去玩猪股老师的《宿命2》，感觉还是很像啊。氛围太像了。

藤岛：不过角色的风格可是完全不同的啊。

吉积：因为画背景的人都是一样的，所以即使角色不一样，不过由于背景的风格非常像，所以才会有这样的感觉。

主持：如果“《传说》系列”以后除了两位外还要用别的画师的话，那会是哪位呢？

藤岛：画画好的人不少，但是游戏的角色却是完全不一样的。安倍吉俊先生（漫画家，代表作《灰羽联盟》）什么的不知道怎么样。但是，如果所画的画游戏中不能再现可不行啊……如果不能抽取出那种风格的话……也许，能否抽取出风格就是能否成为角色设定的关键吧！

猪股：可能吧。结果，虽然有画得好的人，但是如果只让他一个人来完成的话，那其他人就没有机会插手了。

藤岛：或者如果和其他人用完全不同的风格的话，那么也画不来。

猪股：那个人的优点，其他人可不能再现呢。虽然游戏和动画都是如此，但设计只不过是其中的一个阶段。其他人用不同的形态制作出来，并且有人玩，这才算完成了。

主持：涉及范围需要很广泛吗？

藤岛：和范围倒是有些不同，画法与他人是否有共通之处才是重点吧。

猪股：但是如果太过共通的话，也不是那么回事了。

藤岛：所以还是要看能不能抽取出那种风格啊。例如，在动画方面，结城信辉先生的话就可以表达出各种风格。那个人了不起的地方，就在于不仅必定能抽取出风格，而且还会表达的比原作更好。（笑）

主持：刚才的话作为访谈的结尾真是让人印象深刻啊。

坏角色评价不好，难道仅仅是觉得他们只是很有趣的人？

主持：如果根据印象来说的话，我来说一下最后的感想。打到《仙乐》终盘的BOSS角色时，他们总会说一些“即使再重生几次，我都会按照自己的信念来做的！”这真是给人留下了相当深刻的印象啊。

吉积：这就是一个缩影啊。这个系列中的人，都认为自己没有做错，即使是坏角儿也是如此。

藤岛：没想到这么有信念啊。（笑）

吉积：坏角色的话，系列至今的作品中，不管是《幻想》还是《宿命》，或者是《永恒》都非常接近……基本上最终BOSS也好，中间出现的敌人也罢，他们都只是在按照自己的信念来行动，并没有认为自己做的是不好的事情。不过之前的《宿命2》中，坏到骨子里去的敌人也是有的，那就是巴路霸多斯。但是，没想到却受到了意外的好评哦。（笑）

猪股：因为这很有趣啊！我看到他死去3次，还感觉“再也见不到了，好寂寞……”呢。我还特意回到SAVE点去重新打了呢。（笑）

吉积：虽然是到最后还是很强的敌人，但是他在玩家心目中的口碑还是很高的。我试着把人数增加，所以就有了《仙乐》中的“五圣刃”，虽然并不是说全员都是坏人，但是序盘出现的却都是坏家伙！这也获得了很高的评价。（笑）似乎最近说话语气强烈的角色很受好评呢。之后的人都是些温柔的人，形成了很鲜明的对比啊。

藤岛：难道，只是单纯觉得他们是“有趣的家伙”？（笑）

猪股：至少，我觉得巴路霸多斯很有趣。（笑）

主持：耽误了两位这么久时间，谢谢各位了。







宿命传说

机种：PS

发售：1997年12月23日

售价：5800日元

宿命传说2

机种：PS2

发售：2002年11月28日

售价：6800日元

斯坦·艾露隆

Stan Aileron

《宿命传说》的主角，同时也是二代主角凯伊路的父亲。在父母早早便告别人世后，斯坦与其妹妹莉莉丝是由其祖父一手抚养长大的。当其为了成为剑士而离开生长的利尼村外出冒险时，不意遇到了守护者狄穆罗斯，并成为了剑的主人。

斯坦有着非常强的正义感，属于热血汉那一类型。不过喜欢睡懒觉这一点却是他无论如何都改不了的恶习，无论什么地方、什么场合，斯坦都能够呼呼大睡，并且怎么叫都叫不醒，在其成为英雄后，这个毛病已经成为了世人皆知的传说，而他的儿子凯伊路也遗传了这一点……

Profile

CV：关智一
年龄：19岁
身高：172cm
体重：63kg
战斗装备：剑





露蒂·凯特雷特

Rutee Kartret

Profile

CV：今井由香
年龄：18岁
身高：157cm
体重：46kg
战斗装备：剑
TOD2登场时年龄：36岁

18年前，一个女婴被遗弃在了克雷斯达的孤儿院前，而在其身旁还有着一把剑——守护者“亚托怀特”。18年后，这个被取名为露蒂的女婴已经成为了透镜猎人的一员。露蒂对于金钱非常敏感，那是因为她需要大量的钱以拯救因债务即将倒闭的孤儿院。而当她与斯坦相遇后，属于她的命运齿轮也开始转动了……

实际上，露蒂是休格与克丽丝的女儿，也就是里昂的姐姐。当其刚生下来时，休格便要求克丽丝杀死自己的女儿，为了救露蒂，克丽丝不得不将她与守护者一同放在了孤儿院外，而对此一无所知的露蒂则一直以为自己只是一个普通的孤儿。当从里昂口中知道这个消息时，露蒂才震惊地知道，自己的敌人竟然会是亲生父亲以及弟弟……

在那场战争结束后，露蒂与斯坦回到了克雷斯达的孤儿院，并生下了《TOD2》的主角凯伊路。



菲莉娅·菲莉丝

Philia philis

Profile

CV：井上喜久子
年龄：19岁
身高：162cm
体重：45kg
战斗装备：杖
TOD2登场时年龄：37岁

史特雷兰兹大神殿的神官，一直在进行与古代文明有关的研究。由于从小在神殿长大的缘故，温柔善良的她对别人所说的一切都深信不疑。她非常敬重对自己有恩的大祭司，但却不得不与被控制的对方进行战斗。在与斯坦等人的旅行中，身为守护者“克雷门提”主人的她也渐渐成长了起来。虽然她对斯坦有着爱慕之情，但却一直把这种感情深深埋藏在心里，只是在心底默默地祝福走在一起的斯坦与露蒂。

在战争结束后，菲莉娅回到了史特雷兰兹大神殿继续进行研究。而在《TOD2》中，也正是她的话语令凯伊路再度鼓起了勇气。

伍德隆·凯尔宾

Woodrow Kelvin

凡达利亚王国的第一王子，在学术上有着相当深的造诣，同时也有着卓越的剑术以及达人级的弓箭水准，沉着冷静而深谋远虑的他几乎就像是为了要成为国王而存在的。虽然年纪并不大，但伍德隆的思想却相当老成，平时也不爱说话。在父亲被暗杀后，伍德隆年纪轻轻便成为了凡达利亚的国王，并手持祖传的守护者“伊肯迪诺斯”与斯坦等人一同踏上了拯救世界的旅途。当神之眼的战乱结束后，他回到了凡达利亚，全身心投入到了祖国的重建工作上。在《TOD2》的世界中，他已成为了受万民敬仰及信赖的贤王。

Profile

CV：速水奖
年龄：23岁
身高：181cm
体重：68kg
战斗装备：弓
TOD2登场时年龄：41岁



麦迪·敲钟汉

Mighty Kongman

Profile

CV：玄田哲章
年龄：39 岁
身高：190cm
体重：100kg
战斗装备：拳套
TOD2 登场时年龄：57 岁

君临诺伊舒达特斗技场的王者，几乎在整个菲兹卡鲁特大陆上都能够听到有关他的传闻。大概是因为只知道习武的缘故，麦迪的脾气非常粗暴，而他的破坏力之强也令人胆寒。对于自己全身那结实的肌肉，麦迪一直引以为傲，并对那些使用武器的人都不屑一顾。他一生中只败过一次，而战胜他的人，便是斯坦·艾露隆。之后，麦迪加入了斯坦的队伍，而在旅行途中，他似乎迷上了纯洁的菲莉娅，不过可惜的是他的努力并没有取得任何进展……

在《TOD2》中，玩家在诺伊舒达特斗技场的观众席上依然可以看到麦迪的身影，不过昔日的常胜将军已经不再参与战斗了。

杰露西·托恩

Chelsea Tone

杰露西是传授伍德隆箭术的阿鲁巴的孙女，她与祖父两人住在位于雪山的小屋中。对于年幼的杰露西而言，日复一日的平淡生活可以说是相当无聊，而伍德隆则成为了她心目中的白马王子，不过对方却只当他是一个小女孩而已。杰露西非常渴望早日长大以"女士"的身分站在伍德隆身旁，而经常从她嘴里蹦出的那些与其年龄不符的话语也经常让同伴大吃一惊。

在《TOD2》中，凯伊路等人会遇到为了复兴杰诺斯街而努力着的杰露西。已经 32 岁的她那时依然是孤独一人，在她的心中，永远都无法抹去那个银发青年的身影……

Profile

CV：渡边菜生子
年龄：14 岁
身高：151cm
体重：39kg
战斗装备：弓
TOD2 登场时年龄：32 岁



玛丽·艾吉恩特

Mary Agent

Profile

CV：天野由梨
年龄：24岁
身高：170cm
体重：54kg
战斗装备：剑
TOD2登场时年龄：42岁

与露蒂是搭档的透镜猎人。红发的女子失去了记忆，除了自己名为玛丽外什么都想不起来，而艾吉恩特（Agent）这个姓则是露蒂对其开玩笑的称呼。而当众人来到海德堡，玛丽看到一位名叫达利斯的男子时，她也终于恢复了往日的记忆。

原来，十年前，达利斯是塞利鲁村自卫团的一员，而玛丽则是敌对国的士兵。在玛丽被自卫团抓获而遭到严刑拷打时，同情她的达利斯将她救了下来，而暗生情愫的两人也结为了夫妻。但当两人结婚四年后，塞利鲁村再度遭到了袭击，整个村庄在火海中付之一炬。玛丽和达利斯逃到了森林中，但却面临后有追兵、前无去路的困境。在此种情况下，达利斯将玛丽那段悲哀的记忆封印了起来并令其逃走，自己则单独留下来对抗追兵。而在六年后当两人再度相遇时，达利斯却因记忆混乱而向自己的妻子举起了剑。当击败达利斯后，男子的神智也清醒了过来，而两人一同回到了塞利鲁村平静地生活在一起。

18年后的《TOD2》中，玩家能在海德堡的宿屋中见到玛丽的身影，不过昔日的无敌女将今天却将所有的热情都放在了烹饪上……

约翰尼·希坦

Johnny Shiden

在初次见面时，几乎所有人都将自称为"苍天闪电"的约翰尼视为一个普通的吟游诗人，但他其实是群岛之国水上城公国希坦区领主的三子。以前，他与好友——莫里乌区的领主福特都爱上了与两人青梅竹马的女子艾蕾诺雅，最后艾蕾诺雅选择了福特，而约翰尼则默默地向好友寄予了祝福。但不久之后，在王位之争中，约翰尼的父亲死在了迪贝利斯的手中，而艾蕾诺雅也因伤心过度而死。国恨家仇集于一身的约翰尼化身为吟游诗人开始游历世界，一直在寻找复辟及复仇的机会。当最后击败迪贝利斯后，约翰尼留在了水上城以进行复兴故国的工作，而在《TOD2》中，放浪惯了的他则经常会潜入水上城的地下游玩。

Profile

CV：山寺宏一
年龄：26岁
身高：174cm
体重：61kg
战斗装备：乐器
TOD2登场时年龄：44岁



Profile

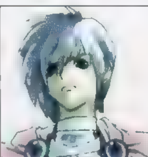
CV：绿川光
年龄：16 岁
身高：159cm
体重：48kg
战斗装备：剑

里昂·马格那斯

Lion Magnus

艾米利欧·凯特雷特，这个不为人知的名字才是里昂的本名，他与姐姐一样，跟的是母亲的姓氏。从出生时开始，他便被安排好了一切，就像被米克多岚用丝线操纵的木偶一般。他从来就不喜欢里昂这个名字，而其所有的守护者“夏露狄耶”在私下中也是一直称呼他为艾米利欧少爷。虽然只有16岁，但剑术高强、冷静沉着的里昂已经成为了七将军之一。他不喜欢自己所作的一切，但为了保护被父亲当作人质的心爱女子玛丽安，他情愿献出自己的名誉、尊严，甚至是生命。虽然表面上看起来很酷，但里昂的内心其实非常寂寞，他羡慕露蒂与斯坦那种生活，但由于命运的束缚却只能成为他们的对手。

在地下水道处，为了不让玛丽安受到伤害，里昂挡在了昔日的同伴面前，最终失去了生命。而在《宿命传说 2》中，他又一次出现在了凯伊路等人的面前……

Tales of Destiny 剧情概括

天地战争1000年以后，在体现奥伯隆公司强大技术力量的飞龙上，因为有重要任务在身，所有工作人员都显得十分敏感。然而偏偏有一个少年竟然想乘飞龙偷渡到塞伊喀鲁特，任凭这个名叫斯坦的金发少年如何解释，船长都不相信睡在仓库里的可疑分子仅仅只是一个偷渡客那么简单，而坚持偷渡说法的斯坦在遭受多番拷打后还是换来了少许信任，最终被罚去打扫甲板。

但就在斯坦刚拿起扫把时，飞龙上却响起了警报，随后一转眼间成群的怪物便登上了甲板，眼看着值班人瞬间被怪物解决后，手无寸铁的斯坦慌忙逃入船内。但到处都只能看见怪物屠杀船员的场景，慌不择路的他最后在仓库深处发现了一把剑，但令他意想不到的是，这竟是一把会开口说话的剑。在这把自称狄穆罗斯的剑的教导下，斯坦用最初级的火球晶术击退了包围过来的怪物乘救生舱逃脱，而飞龙上其余人员全军覆没。



救生舱摔落在冰天雪地，当斯坦清醒过来时，发现自己已经躺在床上，而出现在他眼前的，则是一位银发青年。当自称伍德隆的男子把狄穆罗斯交还给斯坦后，斯坦本想让狄穆罗斯开口一起感谢伍德隆的救命之恩，但狄穆罗斯却一直没有出声，这多少令他有些尴尬。

斯坦从伍德隆的师父阿鲁巴口中得知，想要前去自己的目的地——塞伊喀鲁特王国的首都达利尔杰伊特，必须先经过国境之街杰诺斯。而自称也要路过那里的伍德隆则决定与斯坦结伴而行。

在杰诺斯与伍德隆分手后，狄穆罗斯告诉斯坦伍德隆能感知到他的存在，而之前自己之所以一直沉默不语，就是因为不太信任这个不坦诚的人。

当听到没有通行证便无法通过关卡后，斯坦便不得不前去酒场打听情报。在这里，他生平第一次听到了“透镜猎人”这个词，这号人靠夺取怪物体内作为生命核心的透镜，然后卖给奥伯隆公司来牟取利润。

当斯坦与一位红发女子不期而遇时，名为玛丽的女子请求斯坦去帮助自己那被困在雪山上的同伴。在她的带路下，斯坦很快就见到了被包在透明发光体内倒挂在半空的露蒂。不过两人的初次见面可不怎么友好，露蒂不失时机的对笨手笨脚的斯坦进行了一番冷嘲热讽，就算最后玛丽与斯坦好不容易将露蒂解救出来，露蒂也丝毫没有要感谢斯坦的意思，反而还一再奚落斯坦越帮越忙。

不过，当斯坦以狄穆罗斯击败三个前来阻拦露蒂的士兵的时候，女子的态度却发生了大逆转，又是感谢斯坦的救命之恩，又是夸赞斯坦的侠义心肠。

回杰诺斯的酒场后，露蒂和斯坦聊起了狄穆罗斯，同时露蒂也亮出了自己的亚托杯特，果然这两把名为守护者的意识之剑早就认识，并且在随后的谈话中斯坦得知了只有精神波长与守护者同步的人才能听到守护者的声音，可惜旁边的玛丽没这个资质。就像斯坦与狄穆罗斯之间怪怪的关系一样，露蒂与亚托杯特好像也不怎么友好。

次日，因一时发昏与露蒂约定联手闯荡一番的斯坦便被拥有这个正当理由的露蒂强行从睡梦中拖出来，然后被拉着赶往哈梅兹村。

来到哈梅兹村里最大的豪宅里，原来露蒂受豪宅主人华尔特所托带去宝杖一根，但交易完后露蒂嫌5000G的报酬太少，又多抢了5000G。抢完之后居然还能心安理得的住进华尔特帮忙预约的旅馆房间过夜，这让斯坦不禁感叹世间还有如此女中豪杰。

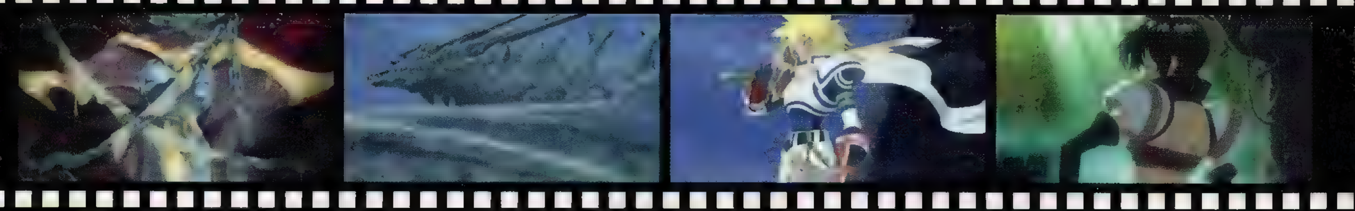
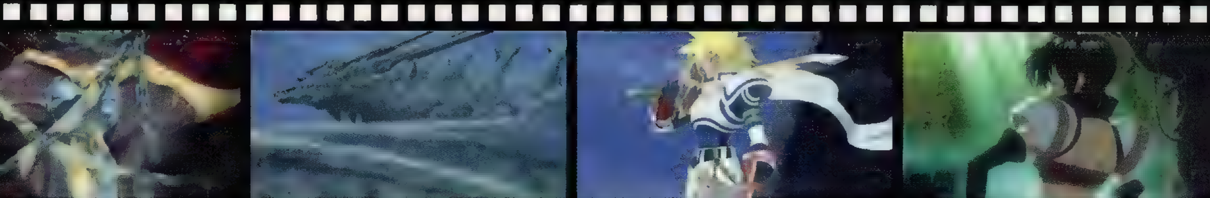
翌日，正当众人下楼准备朝亚尔梅伊达进发时，却在旅馆门口遇上了上次被打跑的那三个士兵，他们要求露蒂交还当天在神殿内盗走的东西。露蒂眼见形势不妙，拔腿就跑，对上次的事还没想明白的斯坦也紧随露蒂逃出旅店。

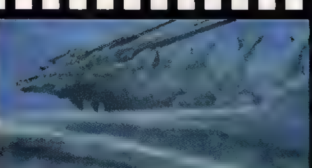
在露蒂的提议下，三人联手准备强行突破士兵的包围。眼看斯坦等人就要杀开一道缺口准备脱逃时，一位少年却轻而易举的用自己手中的守护者将三人尽数击倒。

士兵们这才一拥而上，将三人五花大绑。这时，被士兵们称为“里昂大人”的少年发现对手中竟然有两人拿着守护者，不禁嘲笑道：“太弱了啊，以你们这种实力，守护者会哭的哟。”而后里昂手中的守护者夏露狄耶也不忘补上一句“反抗公子的人就是这个下场”。狄穆罗斯立刻认出了这位当年的同伴，但是如今绝对服从里昂的夏露狄耶除了说明了一下里昂是塞伊喀鲁特王国的特邀剑士外，也没有透露更多的事情。

当被押进达利尔杰伊特的王宫觐见国王时，露蒂对从神殿盗出宝杖贩卖这一罪行极尽抵赖之能事，被激怒的国王险些要了她的小命，好在有位叫休格的大人物及时上前阻止并说服了国王。

原来，这位奥伯隆公司的总帅从里昂的报告中得知，斯坦等人拥有极其罕见的使用守护者的资质，因此想给众人一个戴罪立功的机会。而碰巧国王手头有个棘手的任务，因为从获得的情报来看恐怕会有人前去抢夺天地战争遗留下来的最终兵器“神之眼”，如果派王都七将军前去守卫的话，恐怕会给民众心理带来不必要的负面影响，同时神之眼就安置在史特雷兰兹大神殿地下这个秘密也是不能让民众知道的，因此这件事交给斯坦等人是最合适的。不过为了以防万一，休格在三人头上各装上了一个奥伯隆公司的最新成果——高压电击器，并且派里昂随行监视。



在国王部署好具体任务后，众人来到休格的宅邸领回之前被没收的武器，然后里昂在与女佣玛丽安做了简短的告别后，就匆匆率领斯坦等人向史特雷兰兹大神殿出发了。

但是里昂等人还是晚了一步，等到达史特雷兰兹大神殿时，大祭司克雷巴姆已经叛变并带走了神之眼。里昂用万能药解救了被石化的司祭菲利娅。因为认为自己应该对神之眼的丢失负责，菲利娅恳请加入队伍一同夺回这颗拥有足以摧毁整个星球威力的巨型透镜。

在得知神之眼已经被夺走后，国王命令里昂等人务必将其夺回。而当听闻有巨大物件被运往卡尔巴雷伊斯的消息后，众人立刻乘船赶去。但那只突然从海底冒出的海龙却将他们带到了另一个地方——海底都市。而在那里，因为觉察到神之眼被夺走而从休眠中觉醒的守护者克雷门提也选择了菲利娅成为他的主人。

得到克雷门提的协助后，以夺回神之眼为己任的五人小组如虎添翼。可是，似乎是受到命运的捉弄似的，他们的行动始终落后克雷巴姆一步，从卡尔巴雷伊斯到菲兹卡鲁特，再从菲兹卡鲁特到水上城，追踪神之眼的足迹几乎周游了世界一圈，但就是没法追上克雷巴姆，当听闻克雷巴姆率领着怪物军团已经占领了凡达利亚首都海德堡后，众人立刻决定赶往海德堡。

但在路上，斯坦却遇到了一个意想不到的故人——他的救命恩人伍德隆。

将追兵击退后，伍德隆告诉了众人在海德堡发生的一切。原来，现在的海德堡已经沦陷，而守护者伊肯迪诺斯也被克雷巴姆夺走。同时，他也坦白了自己的身分：守护者伊肯迪诺斯的使用者，海德堡贤君伊扎克之子——凡达利亚王子伍德隆。

由于对地形十分熟悉，伍德隆带着大家绕开克雷巴姆大批守军，从迪乌索森林潜进了海德堡。但却在海德堡城前不幸被识破身分，经历一番波折后，伍德隆利用秘密通道潜入了王城，而众人也在王城最深处找到了罪魁祸首克雷巴姆以及那颗苦苦追寻的神之眼。

寡不敌众的克雷巴姆在失败后启动了神之眼，想借助神之眼的力量对抗众人，却不料自己根本无法驾驭它的力量，最终也因身体不堪承受这超越极限的能量输入而死于非命。

虽然克雷巴姆已死，但是被他启动的神之眼因为瞬间超负荷，随时有爆炸的可能。千钧一发之际，里昂拿出奥伯隆公司特制磁盘，希望将其附在守护者上后，借由守护者之力使神之眼重新稳定下来。虽然此举经众人努力获得成功，可是劫后余生的伍德隆却认为破坏神之眼才是明智之举，说完提起刚从克雷巴姆手里抢回的伊肯迪诺斯对着神之眼猛刺过去。但结果完全出乎意料，神之眼纹丝不动，而伊肯迪诺斯却伤痕累累并就此沉默。最后在里昂的劝说下，拿神之眼没辙的伍德隆才答应仍由塞伊咯鲁特来保管神之眼，但心思缜密的伍德隆为了验证一下塞伊咯鲁特王的人品，决定随众人一起回达利尔杰伊特复命。



在回达利尔杰伊特的飞龙上，斯坦走上甲板，正好看见露蒂在这里吹风，不免在分别之前教导露蒂不要老是我行我素，让人担心。此时露蒂居然诚心诚意地道了歉，并向斯坦表露自己的秘密："我成为透镜猎人的理由，我嗜财如命的理由，是因为我有必须要守护的人。那些曾经照顾我的人，没有他们的话，也就没有现在的我。可是现在那些人陷入了困境，而为了救助他们，我需要大量的金钱……"

飞龙一着陆达利尔杰伊特，里昂立刻带着众人来到王宫中拜见了国王，但显然伍德隆有备而来，国王也发现了这张陌生的面孔。双方就神之眼的问题展开了唇枪舌剑的激烈争论，气氛一时间剑拔弩张，最终在这位新任凡达利亚国王的要求下，塞伊咯鲁特王同意签署合约保证神之眼的禁用，并建立了塞伊咯鲁特与凡达利亚两国的友好合作关系。

一切问题都解决后，束缚已久的电击器也被取下了，但同时斯坦的狄穆罗斯也被没收，因为他本就是在运送到塞伊咯鲁特途中遗失的物品。

而后的论功行赏中，众人将当初休格承诺的报酬全数让给了露蒂，斯坦更是将旅途中所得的所有钱与透镜都送给了露蒂，因为他相信现在的露蒂比谁都更需要钱。

神之眼事件似乎就此划上了圆满的句话，但斯坦等人却不会知道，在光线阴暗的奥伯隆总公司会议室内，休格、里昂及奥伯隆公司的干部们正聚在一起商议着一个秘密计划……

历经千辛万苦夺回神之眼后，斯坦终于光明正大的乘坐飞龙荣归故里，随后便在故乡利尼村过着他悠闲的田野生活。

可是，幸福的时光却是如此短暂。某天早上，当嗜睡的斯坦还同平常一样沉浸在睡梦之中时，菲利娅已携狄穆罗斯匆匆来到他家。连妹妹莉莉丝都无法唤醒的斯坦最终在狄穆罗斯的大吼声下跌下了床。随后从菲利娅的口中了解到神之眼又一次下落不明，塞伊咯鲁特王不得不再请斯坦等人前去救急。

斯坦不得已再次离别故乡踏上征程，在海德堡得到伍德隆的加入后众人一同前往克雷斯达镇准备寻求露蒂的帮助。

当听到克雷斯达的居民谈论着原本欠村长很多钱的那所准备拆掉改建为美术馆的孤儿院不知何故将钱全部还清的事情后。斯坦立刻好像明白了什么似的朝孤儿院飞奔过去，而映入他眼中的，则是正与一群天真无邪的小孩子快乐嬉戏的露蒂。

与斯坦一样，菲利娅与伍德隆也觉得还是不要把露蒂也带入危险中比较好，但狄穆罗斯与克雷门提却提出了反对意见。不料露蒂却听到了双方的争论，并主动提出加入队伍，就这样，四位昔日的战友又一次聚首了。

随后，四人立刻赶往达利尔杰伊特，面对伍德隆的质问，塞伊咯鲁特王承认神之眼失踪的事他要负全责，但如今的重点是找回神之眼，而惟一的线索是神之眼失踪后休格、里昂和飞龙也一同消失了。

来到众人推测的休格等人的目的地——海上的旧工场时，原本已经荒废的工场如今居然正在运作，这使露蒂更加怀疑是里昂等人窃取了神之眼，但斯坦觉得以里昂的为人不会作出这种事，所以斯坦认定是休格做的。事实也正如斯坦所料，在旧工场地底的溶洞尽头，事件的主谋休格正威胁着里昂。

休格："这个女人的命运就看你的表现了！"

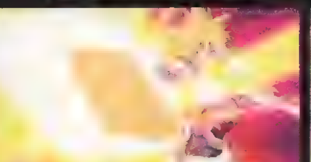
里昂："……"

休格："作为救她的代价，你已经答应与我联手，不要跟我说你忘了哟。"

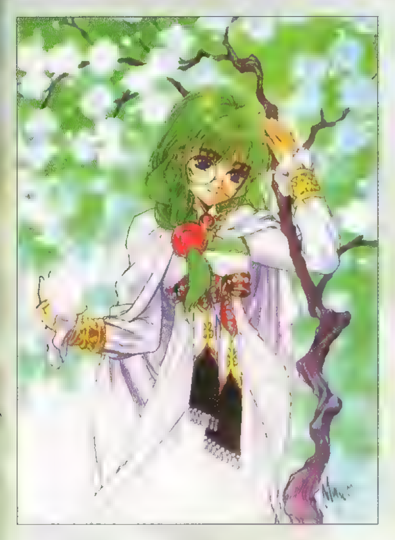
玛丽安："艾米利欧，你不要被这种傻事……"

休格："人质给我闭嘴，否则……"







里昂："住手！我会照你吩咐做的，只要你能保证不伤害玛丽安。"

休格："为什么不一开始就老实点呢，艾米利欧？……干掉那些家伙！"

目送休格及其手下押着玛丽安安全离开后，里昂回过头，等待着斯坦等人的出现。

不久，斯坦等人赶到，任凭斯坦如何劝说，里昂也不肯放行。斯坦一心想挽回这位曾经的战友的心，但显然里昂心意已决。

"的确，对休格而言，我不过是一枚用完就可以丢弃的棋子，但是我也有该守护的东西，只是为了这样而已……"里昂边说边握紧手中的夏露狄耶，"魔人暗！"

（作者注：日文版中里昂的最强特技"魔人暗"的读音与"玛丽安"完全相同，至于在英文版中这招被译成DemonAttack，就只能说明译者并未能理解制作人的苦心了……）

猝不及防的四人随着夏露狄耶划出的漆黑轨迹纷纷倒下，平时沉默的里昂这时却一反常态地凝视着露蒂，平静地说道："露蒂·凯特雷特，还记得当初遗弃还在襁褓中的你以及亚托怀特的那个男人的名字吗？休格……他和克丽丝·凯特雷特所生的第一个女儿，那就是你，露蒂……而我就是休格的儿子……喂，好姐姐，即使这样也要杀了我吗？……"

虽然露蒂对此没什么记忆，但她却被里昂所说的事实惊呆了，不管亚托怀特如何呼唤，也无法把露蒂的思绪拉回来。而里昂却正慢慢逼近。

"但是我却可以下杀手。为了保护最重要的东西，即使对方是亲人也无所谓……"

这时，缓过神来的另外三人立刻朝里昂围了上去，经过一番努力，他们终于战胜了里昂。然而此时地面却开始了剧烈的震动，不久海水倒灌进了溶洞，已经奄奄一息的里昂看着斯坦四人被海水冲走后，发出了最后的叹息："终结的时钟开始运转，谁也无力阻止……哼……永别了，玛丽安……"

被海水卷走的四人幸运地被冲出溶洞冲到了休格带来的飞龙上，考虑到旧工场不久便会沉没，众人于是利用飞龙撤离，只是担心里昂的斯坦却始终无法在海面上找到他。

然而随着工场的沉没，更加惊人的一幕出现了——从海中急速升起了一个无比庞大的物体，在上升过程中巨物下方的剑形巨炮中射出一道强光，瞬时天崩地裂宛如世界末日，幸得亚托怀特及时提醒，潜入海中的飞龙才带众人逃过一劫。但当飞龙重新飞上海面时，众人赫然发现浮在空中的巨物表面正以飞快的速度向周围扩张。从狄穆罗斯的说明中，众人得知空中的巨物正是天地战争后被封印在海底的空中都市群首都戴伊克诺夫特，位于其下方的剑形巨炮就是号称天地战争时代最强火力的无差别地壳破坏兵器贝尔格兰特，而神之眼，正是令戴伊克诺夫特重返天空的能量之源。

为了赶在大地被贝尔格兰特破坏殆尽前阻止戴伊克诺夫特，众人开着飞龙向戴伊克诺夫特飞去，但重伤未愈的飞龙毕竟能力有限，最后还是因超负荷而坠落。就在无可奈何之时，克雷门提提议重新启动沉睡于恶魔暗礁海域的地上军基地拉第斯罗，像当年天地战争一样，通过拉第斯罗将众人送上空中都市群。

就在当初菲利娅找到克雷门提的房间，众人启动了拉第斯罗，并遇到了天地战斗时的地上军司令官里托拉，如今的他与守护者一样是靠超高纯度透镜封存精神人格而无肉身的存在。

从里托拉的口中众人得知，原本守护者共有六支，贝理塞利欧斯早在米克多岚一役中阵亡，现在伊肯迪诺斯又在伍德隆的一时冲动下变成了半把废剑，而最不可思议的是夏露狄耶因追随里昂而叛变倒戈。

在众人的努力下，拉第斯罗来到了空中都市群，并停靠在空中都市伊格那西附近打开了拉第斯罗内部与地面达利尔杰伊特相连的无重力电梯。在里托拉的建议下，四人决定利用伊格那西的传送中心直达戴伊克诺夫特，但是事与愿违，与戴伊克诺夫特相连的传送门已经遭破坏。于是里托拉启用了惟一可行的备用方案：从伊格那西传送到休塞亚，再从休塞亚迂回到米克海尔，最后乘坐米克海尔的浮游巡洋舰从贝尔格兰特的炮管飞入戴伊克诺夫特内部。

放手一搏的众人在米克海尔救下被挟制的玛丽安后，登上浮游舰准备入侵戴伊克诺夫特。玛丽安在乘救生舱返回地面前告诉露蒂，因为里昂从她身上找到了母亲的影子，休格才会雇用她以备将来要挟里昂。而这时露蒂的心情也很矛盾，一方面气愤于玛丽安的存在使她的弟弟成为了休格的傀儡，另一方面又感谢玛丽安一直以来对弟弟的悉心照顾，最终发誓一定要手刃休格替里昂报仇。

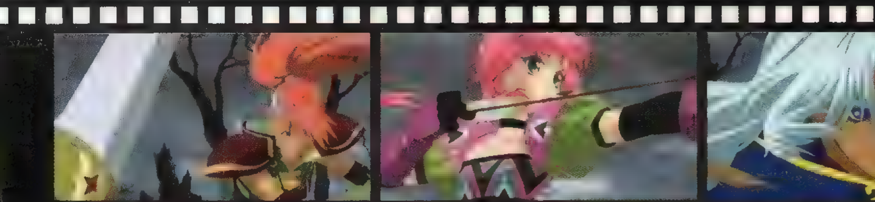
在复活的 伊肯迪诺斯的协助下，众人利用中和装置终功来到了休格的藏身之处——空中都市的首都戴伊克诺夫特。

但是显然休格早就料到包括里昂在内的所有棋子的落败，当他得意地举起自己的武器时，守护者们都散发出了震惊的气息。因为，那竟然是原本认为早已损坏的最强守护者贝理塞利欧斯，但是此时贝理塞利欧斯却说了句意味深长的话语。"是啊，本该是死了的我现在却就在这里，那么，这意味着什么呢？"

怀着对里昂的追悼，悲愤的斯坦向着休格杀了上来，而手持贝理塞利欧斯的休格竟然轻易地被击倒了。此时倒在地上奄奄一息的休格忏悔般的说道："对不起……露蒂……贝理塞利欧斯的支配将你也卷入这场灾难……真的对不起……女儿啊……我想再看一次你的












脸……”毕竟是自己的生父，露蒂立刻扑上去脱口而出：“父亲！不要死！”得到女儿原谅的休格带着微笑离开了人世。

正当所有人都沉浸在露蒂丧父的悲痛中时，房间深处却传来一个男人的嘲笑声。而认识这个自称为天上王的男子的，在这世间只剩下了守护者们。

天地战争的罪魁祸首——天上人之王米克多岚。

克雷门提这时才恍然大悟，将自己的猜测告诉众人：在天地战争末期，拥有非凡精神控制力的米克多岚在临死前将自己的人格意识转移到了贝理塞利欧斯中，而此前的休格一定是受到躲在贝理塞利欧斯中的米克多岚意识的操纵才会作出那种种举动。

如今重返肉身的米克多岚不无讽刺地夸奖了一番克雷门提的好脑筋后，拿起贝理塞利欧斯以难以置信的强大威力压制住了众人。正在这时，地板开始了剧烈的摇动，于是米克多岚给倒在地上的众人留下一句后便从房间内消失了：“蝼蚁们，好好见证天上军的胜利吧！”

随着贝尔格兰特一同坠落大海的斯坦一行眼看即将全军覆没，却奇迹般的被过路的船只从鬼门关前救了回来。

在回达利尔杰伊特王宫向塞伊喀鲁特王汇报情况后，众人也得知了拉第斯罗已经被敌人占领，而当初连接达利尔杰伊特与拉第斯罗的无重力电梯现在已经成了米克多岚派遣怪物军团沉降地面作战的通道。同时，空中都市群的外壳已经完全扩张连成一片，包裹着整个星球，大地因此暗无天日。

在稍后于会议室中商讨的反攻方案中，众人意识到现在的守护者如果不进行强化，根本不是第二形态的贝理塞利欧斯的对手，所幸之前在贝尔格兰特的攻击下，隐藏着的通往守护者研发所的通道正好被炸开了。另一方面，如今想重返空中都市群，就不得不打造集积晶炮以轰开空中都市群的外壁，然后再靠修复的飞龙从轰开的缺口侵入。

终于，在所有人的共同努力下，斯坦、露蒂、菲利娅、伍德隆拿着强化的守护者在集积晶炮下迎来了最后的决战时刻。

可就在一切准备就绪的时候，大批大批的怪物军团通过无重力电梯登陆达利尔杰伊特，并涌向晶炮所在的王宫。于是塞伊喀鲁特七将军带领着士兵杀了出去与怪物决一死战，守在王宫外围誓死保卫晶炮。而斯坦等人正在焦急中等待着集积晶炮的最终发射。

“5，4，3，2，1，发射！”

一束巨大的高能光柱猛然射向天际，但结果却出乎意料，空中都市群的外壁丝毫无损，同时怪物军团的第二波又借助无重力电梯大肆杀来。就在众人不知所措之时，里托拉终于与地面取得了联系。据他所言，空中都市群的外壁具有一种能源吸收装置，那是天上人为了在天上建筑理想乡而制造的，它不仅能吸收集积晶炮的火力，更骇人听闻的是它本就是为了吸收地上的一切能量而开发的，最终连大地和其上的一切生命能源都将被其吸收殆尽！

“斯坦，攻击我这里！这是惟一的能量吸收装置所不包含的区域！用最大出力向拉第斯罗轰击，打开通往天上的道路！”

当听到里托拉的话语后，众人陷入了沉寂，在这悲哀的时刻语言是那么的苍白无力。最终，斯坦咬牙做出了决定，在四把守护者的致敬下，拉第斯罗随着呼啸而过的光束从众人眼前永远消失了。

飞龙扶摇直上，穿过里托拉为世界留下的希望之门，冲着戴伊克诺夫特直扎进去，四人的旅途也终于迎来了最后一程。

来到放置神之眼的房间，但他们面对的，却不止是想要复辟天上暴政的米克多岚……

“里昂！”露蒂惊讶地叫道，“你还活着？”

但是对面的里昂没有做任何回应，米克多岚奸邪地笑道：“没用的各位，他不过是一具活尸啊，听命于我的行尸走肉！”

在米克多岚下达了格杀勿论的命令后，里昂朝斯坦等人砍杀过来，不得已，四人再次与昔日的战友挥刀相向。

“……杀了我……快……”

当听到少年费劲全力说出的话语后，露蒂含泪亲手了结了又一次遭受命运嘲弄的弟弟艾米利欧·凯特雷特的生命。

在米克多岚的讽刺下，忍无可忍的斯坦在狄穆罗斯的辅助下幻化为巨大的凤凰扑向米克多岚。

不承认失败的米克多岚贪婪地吸收着神之眼的能量，身体因此而发生了严重的扭曲变形，同时精神也随之异变：“这世界是我的！去死吧！蝼蚁们！”

四人立刻联手与其展开了一场恶斗，此时的四英雄已今非昔比，靠着手中强化的守护者，即使是利用神之眼力量异化的米克多岚也显得如此不堪一击。但是，已经完全失去理性的米克多岚临死之前启动了空中都市群的自爆装置，妄想把整个星球拉上给自己陪葬。

刻不容缓，失去控制的空中都市群正在解体，外壁上剥落的岩石向地面陨落，戴伊克诺夫特也因为失去动力坠向地表，大地已经岌岌可危。

这时，守护者们提出了惟一可以拯救世界的方法——将它们刺入暴走的神之眼中，利用与神之眼同质的核心透镜的共鸣振动引发连锁效应，在控制得当的情况下利用神之眼的力量从戴伊克诺夫特开始崩坏整个空中都市群，以此拯救地上的生灵。当然这么做的话，守护者的核心透镜也会在共鸣振动下同神之眼一同损毁。在别无他法的情况下，四人依依不舍的与自己的守护者做了最后的告别后，将其插入了神之眼。

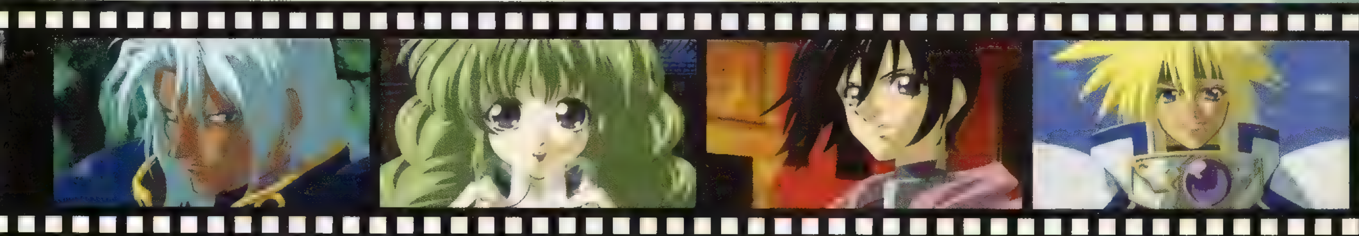
“没有关系的，斯坦，我们已经活得太久了……”狄穆罗斯的声音一如既往的平静

“……对不起了……各位……”

乘坐飞龙逃脱的四人目睹了空中都市群的连锁崩坏，包裹在星球外层的空中都市群分崩离析，在守护者的努力下，与神之眼一起从这个世界上灰飞烟灭。而被压抑许久的星球此刻如破茧而出般重获新生，在阳光的沐浴下，重又绽放出生命的蓝色。

第二次天地战争，就此结束……

The End



守护者

在天地战争末期开发而成，拥有独立人格的六把剑的通称。开发者哈洛路特·贝理塞利欧斯将守护者小队（地上军最强部队）六位战士的性格投射进剑的核心水晶中，以令守护者能发挥其最大的效用。虽然只是在局部战争中使用的武器，但守护者的登场却是将地上军从败势中扭转过来，并最终取得天地战争胜利的原动力，换句话说，正是由于持有守护者的战士能使用晶术，地上人才可以击败强大的天上王米克多岚。

在战争结束后，守护者以自我意识进入了长眠，并被安置到降下的空中都市中。而在1000年后的神之眼动乱中，为了阻止足以毁灭世界的神之眼自爆，守护者们以自己身上核心水晶的共振令神之眼的外壳崩溃从而解除了危机，而从那之后，便再也没有人见过那六把传说中的剑……

Swordian Team
守护者小队



Dimolos
狄穆罗斯·戴帕

有着"突击兵"之名的勇猛战士

天地战争时期地上军第一师团的师团长，军衔为中将。他有着"突击兵"的外号，而性格则正如外号一样属于热血一型，只要决定了的事情就很难有人能阻止他。在每次出战之前，他总会向部下下达这样的命令——"一定要活着回来！"，因此从最下级的士兵到军官之间敬慕他的人不在少数。

由于狄穆罗斯有着强烈的正义感，并且疾恶如仇，因此哈洛路特才会将反映其性格的守护者赋予了火的属性。

另外，虽然狄穆罗斯与亚托怀特是一对恋人，但男子那武人的性格却令他总是无法坦白地向女子表明自己的心意，这点似乎也是大部分军人的通病吧……







Chaltier
皮埃尔·德·夏露狄耶

外柔内刚，为无法充分发挥实力而苦恼的战士

皮埃尔原为地上军第二师团的分队长，军衔为少佐，后来因自己本领高强受到上级的赏识而被提拔为守护者小队的一员。虽然夏露狄耶的实力深不可测，但由于出身低微的缘故，他无论如何也无法抹去心中的自卑感，也正因为此而无法充分发挥自己的实力，这是他性格上最大的缺点，后世的史学家也一致认为他是守护者小队中惟一没有完全展现自己力量的人。

不过，他投射入守护者的性格则发生了改变，这大概是长期与其生活在一起的里昂的功劳吧。





Clemente
劳尔·克雷门提

不输于年轻人的老将

克雷门提是天地战争初期便已成名的英雄，深受部下的爱戴的他同时也是地上军最高领导层的一员。本来，年已高龄的他并不是守护者小队的预定成员，但在这位性格倔强的老人说出"我可不会输给20岁的毛头小伙子"这样的话语后，高层也不得不同意了他加入守护者小队的要求。

虽然有人对此曾抱有怀疑，但克雷门提却用自己丰富的战争知识以及经验令年轻人们受益匪浅，而他那和蔼可亲平易近人的性格也令他成为了守护者小队的精神支柱。此外，也正是由于他的存在，才能够令性格火爆的狄穆罗斯不至于经常进入暴走状态。



Atwight
亚托怀特·爱克丝

守护者小队惟一的女性

虽然军衔为地上军的大佐，但亚托怀特真正的工作其实是医生，在军中对她的评价则是"社交能力一流，拥有冷静的判断力"。为何以战斗为组建目的的守护者小队会有一名医生加入，许多人都对此抱有疑问。而导致这一现象的原因则在于——亚托怀特同时也是同属于守护者小队的克雷门提的主治医生。

在天地战争初期，活跃于战场上的克雷门提以其赫赫战功成为了军中敬仰的英雄，但在经过长年的战乱后，年事已老的他身体已渐渐无法承受过高的负荷，虽然他本人不承认，但这却是不争的事实。正因如此，守护者小队才会破格让亚托怀特也进入队伍中。



Igtenos
伊肯迪诺斯·玛依纳特

冷静精明集于一身的情报军官

伊肯迪诺斯是地上军情报部门的主管之一，军衔为少将。由于长期所从事的工作的关系，伊肯迪诺斯对于属于热血性格的人非常反感，认为洗练的行动及思想才是军人应该具备的，而他的口头禅便是"凡事应以效率为先"。

伊肯迪诺斯与同属于守护者小队的狄穆罗斯性格一向不合，早在进入守护者小队之前他便曾说过，"我与感情超越理智的狄穆罗斯的人生是不会有交叉点的"。而当接到要其加入守护者小队，与狄穆罗斯并肩作战的任命书后，伊肯迪诺斯的脸上则露出了仿佛感到被命运捉弄的苦笑。



Belserius
卡雷鲁·贝理塞利欧斯

关心妹妹的天才军师

卡雷鲁是制订地上军所有作战方案的军师，而他的双胞胎妹妹哈洛路特(不过后世的人全都以为是弟弟……)则是守护者的开发者。可以说，天地战争的胜利，有半数功劳要归于这两位都拥有天才头脑的孪生兄妹。但在天地战争的末期，卡雷鲁不幸死在了天上军领袖米克多岚手中。

守护者原本反映的是其拥有者的人格，但哈洛路特却将自己的性格也投射进了守护者"贝理塞利欧斯"中，哈洛路特为何会这样做，历史学家们对此一直困惑不解。在《宿命传说》中，将自己的人格投射于贝理塞利欧斯之中的天上王米克多岚利用了休格这枚棋子，战乱也因此而起……



The Collision of a Comet

彗星冲撞

在很久以前，突如其来的彗星撞击到了这个星球上，造成了人类几乎灭亡的危机。不过，人类却利用在彗星残骸中发现的新的能量资源"Lens"迅速使自己的文明及国家复兴起来。从灭亡的危机中逃离出来后，人类掌握了可以令大地浮于空中的技术，那是古往今来人类从未能达到的科技。

彗星冲撞

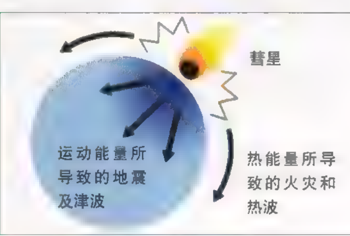
冲撞以前的文化

所有的资料都随着彗星的坠落而消失了。

慧星冲撞

世界性规模的大灾难发生了

科学家声称，在6500万年前，一颗巨大的行星以每秒40公里的速度撞击到了地球上，而那场灾难也导致了恐龙的灭绝。据推测，那颗行星的直径大概有10公里，相当于一座中等城市。而在《宿命传说》世界设定中的"彗星冲撞"，也正是因此而来。彗星所造成的灾难，并不只在于撞击的那一瞬间。地震、海啸、火山爆发、山洪泛滥……无数人力所不能及的自然灾害只能让人类绝望地祈祷上天。而也正是在那次灾难中，一半以上的人类失去了生命。



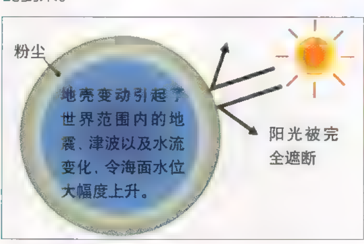
▲一次灾难

冬之时代

二次灾难

冬之时代的到来

彗星冲撞所导致的二次灾难几乎令人类无法生存下去。冲撞带来的运动能量所引起的地壳热流变化诱发了地壳的变动，并令地震以及海啸在世界各地发生，而急速的温度变化也令海面水位大幅度上升。最可怕的是，笼罩于整个天空的火山尘将阳光与世界隔绝了，而那所造成的后果，便是漫长的，只有冬天的时代的到来。



▲二次灾难

复兴的时代

新能量的发现

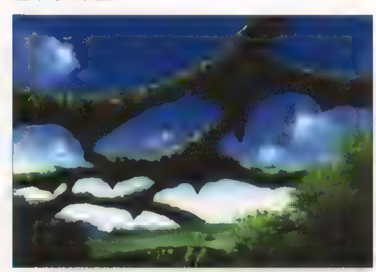
拯救人类的"Lens"（资料1）

半数以上的人类死在了彗星冲撞中，而彗星给与人类的惟一的恩惠，便是被称为"透镜"（Lens）的结晶。那是人类从彗星残骸中发现的未知能量结晶体。在得到这种能量效率异常之高的结晶体后，被绝望感压抑得几乎窒息的人类终于在黑暗中看到了希望之光。在千年后的《宿命传说2》的时代中，透镜依然在被不断地采掘着，不过采掘量却有着日益减少的趋势。

空中都市的发达与迁都

首都戴伊克诺夫特的诞生

虽然在得到透镜后人类终于燃起了希望的火焰，但这没有阳光照射的荒芜大地对于人类来说依然是几乎无法令他们生存下去的严酷环境。而在那时，人类想到了对策——令大地升于远比漂浮着火山尘的天空还要高的天空之上！利用透镜的力量，计划顺利地完成了，随着空中都市（资料2、3）一同升上天空的人类终于看到了久违的阳光。不过，由于空中都市需要消耗极其巨量的透镜，这也为日后的危机埋下了伏笔。

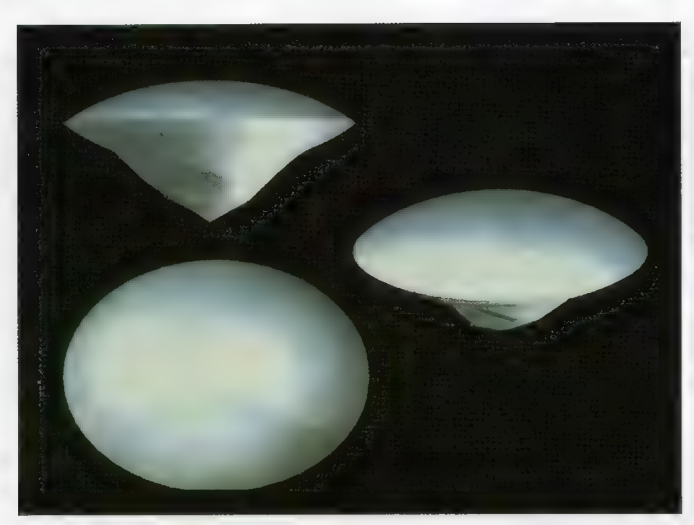


▲空中都市被设置在这个被称为"桥梁"的建筑的外壳上。

选民思想以及天上人的极权统治

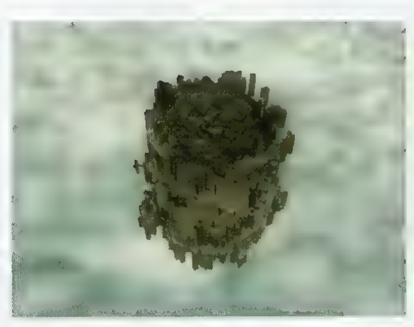
向着两极化发展的世界

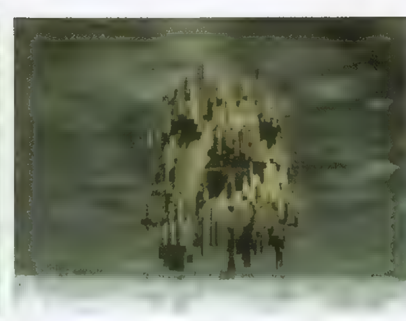
能被允许居住在空中都市中的，只有少数特权阶级，而绝大多数的市民们依然居住在自然环境恶劣的地面上。为了与地上人划清界限，居住在空中都市上的人类自称为"天上人"，开始了对地上人的极权统治。在此期间，他们在对透镜的研究及利用上又有了突破性的进展，透镜与有机体的结合试验成功了，而实验的结晶，便是飞龙（资料4）的问世。



◀资料 1：透镜

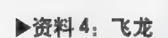
这是在与人类所在的星球相撞的彗星残骸中发现的具有奇异能量结晶体，之后被称为透镜。在世界面临崩溃之际，正是透镜的种种能力给予了人们希望，并令世界重建起来。不过，透镜的那种力量同时也是一把危险的双刃剑，如果运用不善的话，它也会令人类走上毁灭之路。





◀资料 2、3：空中都市

利用被称为“神之眼”的，有着超强能量的透镜而漂浮于天空中的巨大都市，只有在此地人们才能感受到太阳的光芒。不过，由于只有富人才能移居到这里来，所以它也被视为是贫富两大阶级的分水岭。



▶资料 4：飞龙

人类利用生体金属贝陆塞利欧姆与有机体结合而制造出的有着飞龙状姿态的交通工具，由于贝陆塞利欧姆属于稀有金属，而且制造飞龙所需的贝陆塞利欧姆数量庞大的缘故，因此在那个时代只有少数生产品，被视为是高贵优雅的交通工具。



天地战争

当大地升于天空之上时，被称为“天上人”的阶级由此诞生了。居住于空中都市的人们对于生活在地面的同胞有种高高在上的优越感，并开始对他们进行彻底的镇压。再也无法忍受的地上人举起了反抗的旗帜，而被称为“天地战争”的大战也由此开始了。

战争前期

开战

拥有压倒性优势的天上军

在移居往空中都市之后，天上人对居住在地上的人类开始了压迫性的统治，地上人的苦难生活由此开始。忍无可忍的地上人举起反旗，揭开了被称为"天地战争"的内战的大幕。在战争初期，由于牢牢掌握了制空权，战况一直在向着对天上军有利的状况进展着。与此同时，他们还开发了搭载于空中都市戴伊克诺夫特的地壳破坏兵器贝尔格兰特（资料5）。在对方那压倒的军事力面前，地上军节节败退，对此一筹莫展。



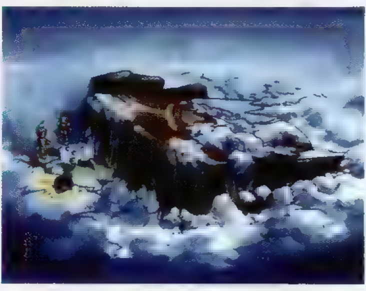
▲对于地上人来说，飘浮于空中的贝尔格兰特是无比恐怖的存在。

战争中期

战争中期

节节败退的地上军

既没有可以攻入空中都市的兵力，也没有可对其进行直接攻击的武器，大型兵器工厂也大都遭到了贝尔格兰特的破坏，再加上正在空中都市进行开发工作的科学家所导致的科技力之差（资料6、7），综合以上种种情况来看的话，地上军的败北已经只是时间问题了。但就在此时，发生了一件令战局剧烈动荡的事情：由于天上军根本不考虑地上的医院与学校等建筑而展开无差别的虐杀，而使得愤怒的贝尔格兰特开发组转而投奔到地上军阵营。



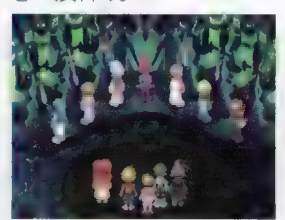
▲从贝尔格兰特上面无法发现的地上军基地。

战争后期

天上军开发组的谋反

“守护者”的诞生

在进入地上军之后，贝尔格兰特开发组便开始开发将透镜高密度集积的“某机关”，而地上军的科学家贝理塞利欧斯也加入了开发小组中。在不久之后，可以将战士的性格投射到经过特殊加工的透镜所构成的核心水晶的新生局部战争兵器诞生了，其之名为——“守护者”（资料8）。

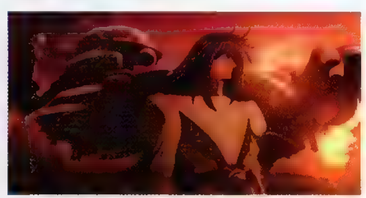


◀这就是守护者诞生的瞬间，在拿到仿佛与自己一体同身的守护者之后，那几位战士的战斗力也有了极大的飞跃。

空都强袭作战

地上军的反击开始

守护者的拥有者共有六人，也就是被后世称为六英雄的狄穆罗斯、亚托怀特、夏露狄耶、克雷门提、伊肯迪诺斯以及贝理塞利欧斯，而他们的领袖则是名将麦鲁克利乌斯·里托拉司令官。在乘坐输送舰拉第斯罗（资料9）直接来到戴伊克诺夫特后，守护者小队在历史上的第一次战斗就此开始。



▲守护者小队的主要战力——热血男儿狄穆罗斯中将。

战争结束

空中都市的陷落

天上战争的休止符

由于有着压倒性的兵力，确信自己必将取胜的天上军思想上也懈怠了起来，但守护者投注入实战后，战况却发生了惊人的逆转。面对阵脚大乱溃不成军的天上军，地上军一鼓作气直接将战火点燃到了空中都市，在击败天上军的首领——天上王米克多岚后，漫长的天地战争也终于划上了一个休止符。





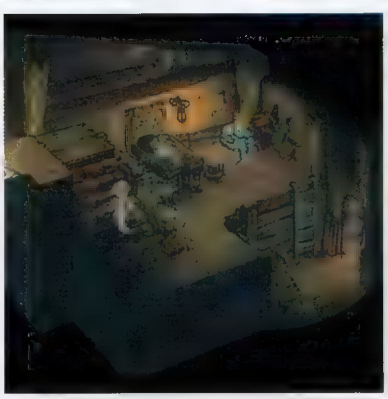
◀资料5：贝尔格兰特

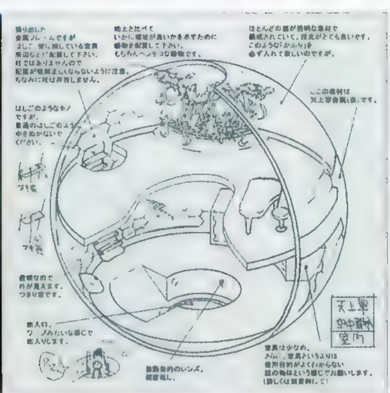
天上军最强大的兵器，原本是为了制造可飞舞于天空之上的空中都市而开发出来的能粉碎地表的仪器。而在转变为战争用兵器之后，贝尔格兰特发挥出了极其巨大的威力，那有着强大能量的激光可以在瞬间令方圆数里内的大地变得一片荒芜。

▶资料6、7

科技的差距：地上军据点与天上军空中都市的房间内部比较

以当时情况来看的话，天上军与地上军的各种建筑及其他方面正如两军之名，有着天差地别。由于拥有优秀人才（科学家）的缘故，天上军的生活条件非常优越，这从家居的内部条件中便可以很明显的看出来。而地上军为了避免被天上军发现，只能生活在仿佛碉堡一般的地下要塞中。







▲资料8：守护者

将已几乎败北的地上军奇迹般地引导上胜利之路的局部战斗武器，持有者可以使用晶术进行属性攻击。守护者拥有智能，甚至能与人对话，而根据守护者小队的人数，被制造出的守护者共有六柄。



▲资料9：拉第斯罗

地上军作战本部便设置在这艘没有搭载任何武器的输送舰上。如同守护者一样，拉第斯罗中也使用了核心水晶技术，而里托拉司令便长眠于拉第斯罗的中枢。在非常时期，拉第斯罗也会进行一般民众的收容工作。

Reorganization of State

国家的再建

战争所导致的灾难，无论是对大地还是对人心都留下了永远都无法弥补的伤痕。“绝不能让类似的事件再度重演。”这已成为了所有人心中的愿望，而国家的再建也自此开始了。

战后处理的时代

军事裁判

天上军士兵的强制移民

战败之后，天上人当然无法继续居住在空中都市，而是被强制流放到了荒芜的边境地带卡尔巴雷伊斯。从过去舒适的温室环境一下子变为了不毛之地，这天差地别的居住环境令原本的天上人陷入了深深的痛苦与绝望中。

而在另一方面，地上军领导层之间也产生了争执，而争执的焦点则在于对空中都市的处理方法上，主张对其进行再次利用的人与主张将空中都市完全破坏的人各占了一半。而在最后，地上军最高领导人之一的克雷门提做出了最终决定——将空中都市沉入海中。

神之眼

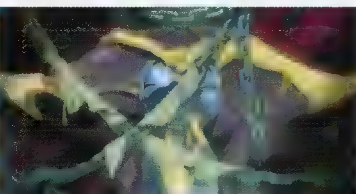
全国性的伪装工作

令空中都市浮于空中，并为贝尔格兰特提供能量的，是直径为6米的巨大透镜“神之眼”（资料10）。在用守护者也无法将它毁坏的情况下，当权者决定以宗教的方式将其隐藏起来。为了掩人耳目，新宗教兴起了，而神之眼则由神官（资料11）严密看护着。虽然从表面上看那些人只是普通的神官，但实际上他们却是身居地上军要职的有能人士。新宗教被命名为亚坦摩尼神团，总部则设在了史特雷兰兹大神殿（资料12），而在神殿的最深处，神之眼就静静地沉睡在那里。之后，世界各地也纷纷建立起了各种隶属于神团的神殿。（资料 13、14）

守护者的处理方式

在使命结束后……

由于守护者的核心水晶中被投射进了使用者的人格，因此剑与主人的同调性非常高。但另一方面，这也有可能导致由于持有者的人格崩溃而引发种种副作用的情况出现。为了防患于未然，当权者决定暂时将守护者冻结起来，有的随着空中都市一同被沉入了海中，而有的则作为新生国家的象征而被保管了起来。



▲正是在飞龙的运送过程中，狄穆罗斯与斯坦第一次相遇了。

国家再建的时代

迈向宗教国家之路

一切都是为了“神之眼”

为了避免世界毁灭，为了避免类似于天地战争一类的灾难的重演，当权者们才会设立了亚坦摩尼神团。亚坦摩尼是该教中全知全能的女神之名，而在经过数年之后，大多数人都已经成为了亚坦摩尼神团的信徒，而那追求平和安宁的教义也确实起到了令国家安定的作用。

三大国

塞伊喀鲁特、凡达利亚、菲兹卡鲁特

在战胜了天上军之后，地面也开始了国家的重建工作。根据地上军的决议而建立了多个国家，其中最为强大的，对世界起着支配性作用的共有三国：以守护最高机密——神之眼为己任，拥有列国中最强军队的宗教国家塞伊喀鲁特；建立在原地上军据点，植根于寒冷大地的凡达利亚；以及被视为贸易与娱乐中心的菲兹卡鲁特。原本由地上军的干部们进行合议制的国家，渐渐地演变成了世袭制的国度。

流放地卡尔巴雷伊斯

世代相传的憎意

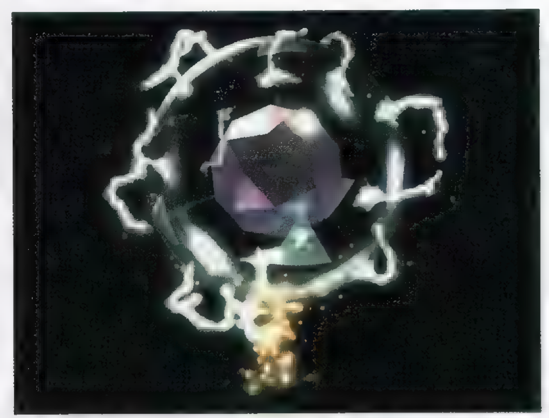
卡尔巴雷伊斯，这就是战败的天上军被流放之地。各国都对这个由原天上人组成的国家抱有怀疑及鄙夷之心，也有很多国家派出军队对此地进行警备监视工作。不过，恰恰是由于周边各国的这种心态，才会导致一种对天上军崇拜的异常爱国心在卡尔巴雷伊斯的住民心底油然而生。即使在天地战争结束数十年甚至数百年之后，卡尔巴雷伊斯依然是贫穷落后的同义词，这也令这一民族感到自己根本是被世界所抛弃了，从而对其他国家充满了恨意。

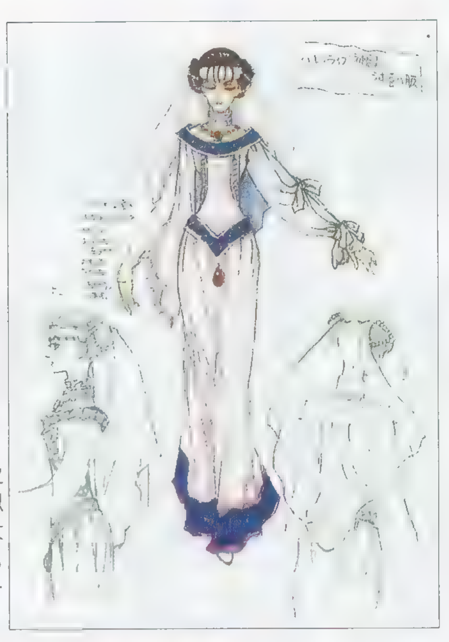
其他小国

联合国家——水上城公国

水上城是建立在东方海域上的自给自足的岛屿国家，原本岛上的居民来自世界各地，而他们也是打着各自祖国的旗号来到这里的，但随着来自塞伊喀鲁特的马切鲁·希坦的努力，联合国家水上城也自此开始振兴起来。

由于远在边隅之地，水上城渐渐与三大国家断绝了来往，实际上此时的它与闭关锁国已经毫无区别。而随着时间的推移，由于组成联合国家的各国之间文化的微妙差异，内战的阴云也逐渐出现在了水上城的每一寸天空上。





▲资料 10：神之眼

直径长达六米的巨大透镜，其力量甚至能令整个世界走向毁灭之路。在天地战争时，以守护者将其破坏的行动宣告失败，而在战争之后，它被安置在了史特雷兰兹大神殿的最深处。

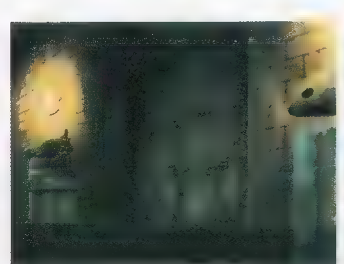
▶资料 11：神官

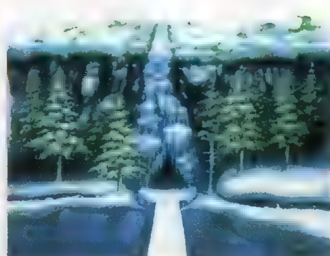
并不是所有的神官都知道神之眼的放置地点，大部分人一直都以为神团的建立是因为对亚坦摩尼女神的信仰。而知道那个最高机密的，只有当初被布置了监视神之眼这一任务的少数高级神官而已。



◀资料 12：史特雷兰兹神殿

随着亚坦摩尼神团势力的发展壮大，在世界各地都兴建了各种各样的神殿，而其中规模最大的，就是建立在塞伊喀鲁特王国的史特雷兰兹神殿。作为亚坦摩尼神团的总部，它每天都将迎来众多前来参拜的信徒，而神之眼也正是被安置于此。





◀资料 13、14：各种神殿

在《宿命2》的时代中，各地都可以看到许多亚坦摩尼神团的神殿或是废弃遗迹。在战后的一段时间内，神团将收集来的透镜放置在这些地方。之后由于奥伯隆公司的出现使得许多神殿遭到废弃的命运，但因为这些神殿的机关还存在有启动的可能，说不定会导致迷宫或陷阱的出现，因此这些地方已经成为了相当危险的场所。

A New Crisis

新的危机

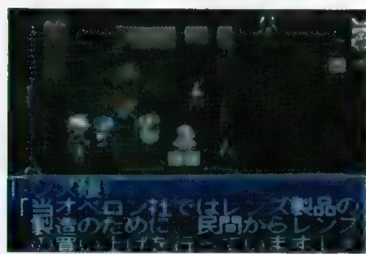
随着科学技术的发展，人们再一次利用透镜的力量令自己的生活水平得到了飞跃。但与此同时，不可避免的也产生了贫富之间的差异。随着人心的荒废，黑暗的影子逐渐笼罩在了整个世界的天空之上。

高度成长的时代

奥伯隆公司的成立

以独占透镜事业达到了飞速成长

在和平到来之后，前所未有的生机与活气包围了整个世界。而在这个高度成长期内有着最显著业绩的公司，便是由休格·吉鲁库利斯特组建的奥伯隆公司。以贩卖道具（资料15）为主的他们同时也在进行着收集透镜的工作，并利用埋藏于各地、或者被植入怪物（资料17）体内的透镜来进行加工生产出新的商品。此外，现在惟一仅存的飞龙也是由奥伯隆公司进行管理并从事运输工作的。



▲奥伯隆公司在透镜业界居于垄断性的地位。

伴随经济成长出现的社会问题

种种弊端浮出水面

以透镜为中心，并依靠透镜经济的发展，隶属于奥贝隆公司的员工们都得到了巨额的财富及相应的地位，而这，也或多或少的导致了贫富差距的出现。富人可以在黄昏时刻惬意的品味咖啡观赏夕阳，而穷人则终日都要为衣食奔波卖命，这样的情况在全世界范围内都已屡见不鲜。

诺伊舒达特，这个城镇就相当于是现今世界的缩影。在都市的中心部居住的，都是拥有金钱与地位的上流阶层，而在中心地带周围的，则是遍布着腐臭与肮脏的贫民窟。此外，诸如卡尔巴雷伊斯和垃圾街（资料18）等地方也形成了规模庞大的贫民街。



▲不止是贫穷的人，富人的心也开始扭曲。

野心的暗跃

亚坦摩尼神团的崛起

大祭司克雷巴姆的野心

在天地战争之后，为了保护神之眼而创建的亚坦摩尼神团现在已经完全确立了自己在全世界范围内的国教地位，而史特雷兰兹神殿也成为了宗教中心。一般的民众根本就不知道神之眼的存在，因此神官们也早已没有了以往的危机意识，原本想要成为神官的人需要经过严格的资格认定与考验，而现在神官的素质远不如前已成为了众所周知的事实。亚坦摩尼女神的威名与日俱增，甚至高于国家的权利之上，也正是因为此，神团以及神官们的思想也开始了可怕的转变。

而在那时，居于神团大祭司一职的，正是被称为克雷巴姆·巴巴鲁特的男子。

大祭司的谋反

神之眼被盗

谁都没有料到的是，表面上善良正直的克雷巴姆却有着极大的野心及支配欲。在担任大祭司的时候，他得知了拥有毁灭世界之力的神之眼的存在。但知道了真相的他却不愿意执行代代相传的守护者的使命，而是想利用它来达成自己征服世界的野心。当他从对自己非常敬仰的祭司菲莉亚那里夺走神之眼的同时，危机的阴云又一次笼罩了整个世界。

凡达利亚的陷落及夺还

伍德隆王子大活跃

在神之眼被夺走的同时，早在天地战争时代便进入了长眠的守护者也迎来了觉醒的时刻。偶然得到守护者的斯坦等人得知了神之眼被抢夺的事情，并从塞伊喀鲁特王那里接受了追踪克雷巴姆及夺回神之眼的使命。克雷巴姆利用神之眼的力量攻陷了海德堡，并杀死了有着贤王之美称的凡达利亚国王伊扎克，但恶有恶报，最终结束其性命并再度夺回海德堡的，正是伊扎克之子——凡达利亚王子伍德隆。在打倒克雷巴姆之后，斯坦等人夺回了神之眼，世界也终于避免了一次破灭的危机。



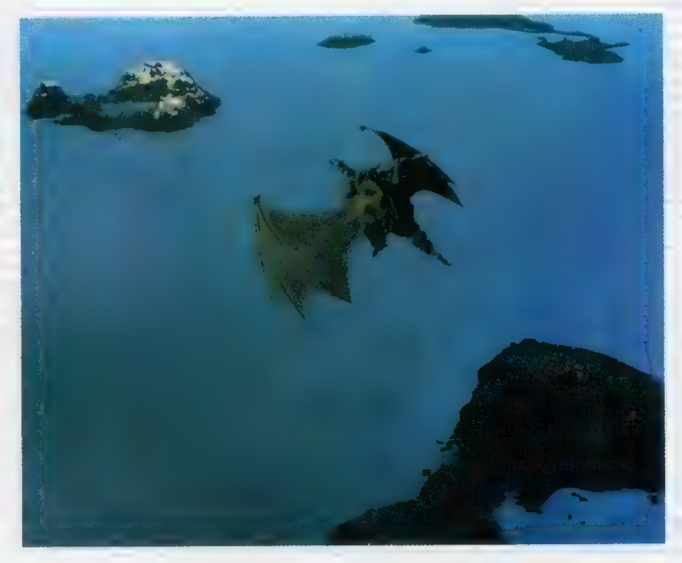
◀克雷巴姆的最后时刻。借助斯坦等同伴的力量，伍德隆终于报了杀父之仇。





▲资料 15：道具

奥伯隆公司利用透镜的力量及透镜加工技术生产出了各种商品，诸如透视镜和火焰瓶等道具对于依靠收集透镜维持生计的透镜猎人及冒险者们来说可说是最常备的东西了。



▶资料 16：飞龙

现存惟一确认的飞龙便是被塞伊咯鲁特王国管理的那一只。飞龙只是上层人士进行输送用的工具，一般人基本上没有可能使用它。不过，实际上除了塞伊咯鲁特王国之外，休格还秘密拥有着属于自己的飞龙。





▲资料 17：怪物

它们原本只是普通的动物，而在吞下透镜之后便会变得狂暴化，并变成现在这样的形态。天地战争期间被植入透镜作为生物兵器使用的怪物，在战后大多都已在全世界范围内繁衍生息。而自从奥伯隆公司开始高价收购透镜时开始，为了得到怪物体内的透镜，透镜猎人这一职业也应运而生。

◀资料 18：垃圾街

在天地战争时代，从空中都市经常会有各种各样的废弃物倾泻而下。而在现如今，这个被称为垃圾街的地方依然遗留有这些东西。由于遍布着有毒气体的缘故，这个地方根本就不可能有人居住，但遗留在废弃物中的那些珍贵的天上人遗产却令其成为了宝物猎人的出入之地。

World Collapse Again

世界崩溃再临

当被秘密保管的巨大透镜——神之眼再一次被夺走之后，出现在地面上所有人面前的，是那漂浮在天空中的空中都市，虽然未曾经历过那千年前的惨剧，但铭刻在遗传因子中的噩梦却令每个人都夜不能寐。前所未有的恐惧感及绝望感笼罩在所有人心中。

第二次天地战争

空中都市浮上

贝尔格兰特的噩梦再现

在克雷巴姆的神之眼夺取事件已经渐渐在人脑海中淡忘的时候，一件令人震惊的事情发生了。当得知神之眼再一次被抢走，而且休格与里昂也在同时突然失踪的消息后，斯坦等人再一次踏上了旅途，但最终出现在他们面前的，却是天空中那巨大的黑影。休格为了达成自己肃清世界的梦想再次呼唤出了空中都市戴伊克诺夫特（资料19），而究极兵器贝尔格兰特在经过了千年的沉睡后又一次从深海中腾空而起。全世界的人在看到戴伊克诺夫特时，都战栗地感觉到千年前的惨剧将再度重演，不安与恐惧的气氛弥漫在了空气中。

复活的拉第斯罗

目标：首都戴伊克诺夫特

在1000年前阻止戴伊克诺夫特结束战争的守护者小队。而现在，挺身而出的则是同样身为守护者主人的斯坦、伍德隆、露蒂以及菲莉亚。为了对抗休格以及浮在空中的戴伊克诺夫特，地上各国联合起来组成了地上军，而地上军的据点，则是与守护者一样在海底长眠了千年之久的拉第斯罗。历史又一次重演了。

神之眼的破灭

与米克多岚的最终决战

借助地上军的最终兵器集积透镜炮以及拉第斯罗的特攻，斯坦等人终于成功进入了戴伊克诺夫特，而在那里等待着他们的，除了休格之外，还有守护者贝理塞利欧斯的主人，他们之前的战友——里昂·马格那斯。当将这场灾难的元凶——千年前便一直潜藏在贝理塞利欧斯的核心水晶中的天上王米克多岚击败后，震耳欲聋的欢呼声又一次回荡在了世界中。

而这一次，为了避免悲剧的再度重演，守护者们以生命为代价将神之眼彻底粉碎殆尽。

四英雄归来

之后的生活

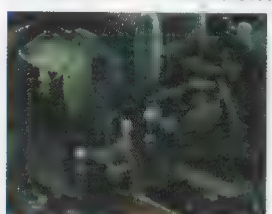
击败天上王米克多岚（资料20），并成功毁灭神之眼的守护者小队共有四人——斯坦、露蒂、菲莉亚以及伍德隆。拯救世界的四位英雄在回到地面之后各自迈向了属于自己的道路：有人治理国家，有人复兴神殿，而另外的那两人则在结婚之后再一次兴建了孤儿院，并在那里过上了平静的生活。

救济的时代

第二次天地战争的影响

缓慢的复兴工作

那被称为“第二次天地战争”的大战之后在所有人心中都刻下了无法愈合的伤痕。究极兵器贝尔格兰特所射出的激光令多个城镇毁于一旦，而坠落在地面上的空中都市以及其外壳的残骸也造成了极大的伤害。再尝到了透镜集中的苦果后，奥伯隆公司被强制解体，而这也是导致世界复兴计划一直进展缓慢的重要原因。



◀原本繁荣兴盛的塞伊喀鲁特首都达利尔杰依特现在已经成为了一片废墟，只有少数人居住在这里。

透镜价值的改变

从力之源泉到信仰之物

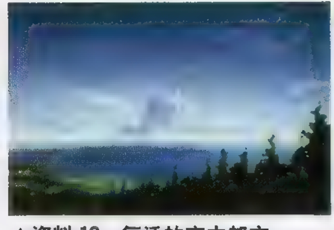
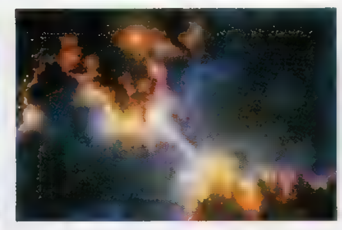
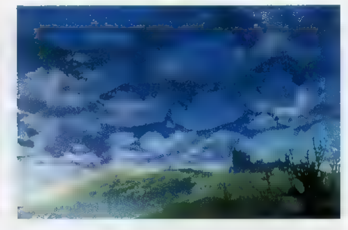
在奥伯隆公司解散之后，由于没有了收集透镜并对其进行加工利用的机构，透镜的价值一落千丈。而为了避免透镜这一充满了危险的因子四处散布，世界各国都展开了收集透镜的行动。而这一次他们利用的，正是当年第一次天地战争的产物——亚坦摩尼神团（资料21、22）。政府借用亚坦摩尼神的名义宣称，信徒进贡透镜的数量与其对神的信仰程度成正比。而一直为世界复兴计划久久未能展开而惴惴不安的人们终于找到了心灵的依靠，纷纷将透镜进贡至神殿中。（资料23）

亚坦摩尼神的兴盛

信仰是复兴的力之源泉

对于世界复兴的不安令人们将所有的希望都寄托在了神灵之上，即使之前从不相信亚坦摩尼存在的人也大多都成为了女神及神团的信徒。在将透镜进贡并宣告信仰亚坦摩尼之后，人们还可以从神团那里得到珍贵的粮食，这也令亚坦摩尼神团的势力以惊人的速度扩展到了整个世界。在大战之前，人们只能从神团那里得到精神的寄托，而因为现在还能够得到施舍的粮食的缘故，世人对女神的依赖心理与日俱增。不管怎样，这确实大大加速了世界复兴的进程。

也就是在这个时候，一个被信徒们视为女神的人间使者的女子登上了历史的舞台。

▲资料 19：复活的空中都市

在毫无征兆的情况下，大海正中突然发出了仿似海底火山爆发时的巨响。黑压压的乌云在刹那间完全笼罩了天空，不断闪现的雷电仿佛巨龙在空中向人们张开了狰狞的爪牙。全世界的人都看见了缓缓升到天空中的那个巨大都市，那是自从千年之前便一直没有从人类心中驱散的噩梦。



◀▼资料 20
守护者的晶力

在与米克多岚的那一战中，守护者的独有力量——晶力发挥了举足轻重的作用。晶力分为火、冰、风等多种属性，而守护者更是能令其主人的潜在能力完全发挥出来。

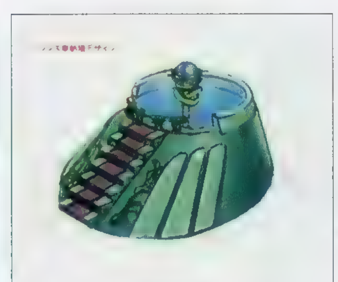




▲资料 21：亚坦摩尼神的标志

由植物以及透镜组成的这个标志，现如今已经成为了全世界人民希望的象征。马鞭草以及迷迭香这两种药草在古代原本代表着对自然的崇拜。以这两种药草呈螺旋状交织在一起，中间配备有透镜的这个标志则代表着：在亚坦摩尼神的庇护下，人们将获得永远的繁荣与安定。





▲资料 22：透镜奉纳场

在战后，透镜奉纳场很快出现在了全世界的神殿中。这里便是人类向神团进贡透镜以表明自己信仰程度的地点。

◀资料 23：史特雷兰兹大神殿

席卷世界的战火也令史特雷兰兹大神殿受到了极大的破坏。在战后，神团将史特雷兰兹神殿的修复作为了头等大事。市民们的供奉令修复工作相当顺利，而前往神殿的参拜道路也经过了整修，人们无需再担心途中会遭遇到怪物的袭击。为了突出史特雷兰兹的宗教中心地位，它也被改称为了史特雷兰兹大神殿。

Elraine Advant

圣女降临

虽然距离第二次天地战争已过了多年的岁月，但战火的后遗症却依然没有散去。丧失了家园及亲人的人们只能在心底虔诚地向上苍祈祷。而就在这时，亚坦摩尼神团中出现了一位能以奇迹般的力量救助人类的女子。她的名字是——艾露莲。

亚坦摩尼女神的时代

艾露莲登场

宣言：令所有人都得到幸福

在亚坦摩尼神团中突然出现了一位名为艾露莲的圣女（资料24、25），拥有奇迹能力的她可以在刹那之间令生来眼盲的人重见光明，令从未站起身来的孩子自由地奔跑于世界中。亲眼见到她的力量的人们将更多的透镜供奉给了神殿，而圣女降临的传闻也令越来越多的人信奉亚坦摩尼女神。亚坦摩尼女神的全盛时代到来了。



▲在听闻艾露莲驾临此地的消息后，市民们纷纷赶来想要见识奇迹之力。

反亚坦摩尼神的动向

命运是由自己把握的

即使是在现在这个亚坦摩尼神全盛的时代，对宗教及奇迹之力完全不信任的人依然存在。除了天上人的后代，自从千年前便有着天上崇拜这种爱国心的卡尔巴雷伊斯外，由伍德隆治理的凡达利亚也没有依赖神团，而是凭借国家的力量来进行回收透镜的工作。深知透镜的恐怖威力的伍德隆将上缴透镜作为了一项基本国策，而由深受民众爱戴的他所颁布的这项法令更是得到了举国上下的一致拥护。

各国的动向

诺伊舒达特

凭借经济能力迅速复兴

在第二次天地战争之前，诺伊舒达特在被视为娱乐与贸易中心的同时也被公认为是贫富差距最为悬殊的地方。而在18年前的那起事件之后，这里便发生了极大的变革，而改革的成果在今天已经基本成型了。虽然还没有完全消除，但诺伊舒达特的贫富差距正在一天天地被缩小着，贫民街这个历史的产物在现如今也已经消失无踪。前所未有的生机与活力令诺伊舒达特迅速走上了复兴的道路，人人喜于劳动，贸易往来兴盛，现如今诺伊舒达特已经被公认为是世界上最被神眷顾的地区。

塞伊喀鲁特

新生首都：白鹭城

在18年前的第二次天地战争期间，从天而降的空中都市的外壳令塞伊喀鲁特的首都达利尔杰依特变为了一片废墟。而取代达利尔杰依特成为新生首都的，便是前往亚坦摩尼神团总部史特雷兰兹大神殿的必经之地——白鹭城。因为一直流传着在白鹭城附近有大量透镜的传闻，因此神团终日都派兵在这一带积极地搜寻着。（资料26、27）

凡达利亚

以贤王的旨意与神团保持适度的距离

治理凡达利亚的现任国王，正是当年第二次天地战争四英雄之一的伍德隆。在尝到了上次大战的苦果后，凡达利亚制定了一系列的复兴计划。他们并没有使用透镜制品，而是决心依靠人类的力量而并非透镜来复兴这个国家。虽然其经济能力日益发达，但真正令凡达利亚为人称道的却并非于此，而是那全国上下众志成城始终如一的凝聚力。

卡尔巴雷伊斯

反亚坦摩尼精神高涨之地

作为天地战争时战败的天上人的流放地，卡尔巴雷伊斯的人民现如今依然有着对地上人的反感，而那种独特的天上崇拜风潮更是流传至今。即使是在亚坦摩尼神的势力遍布世界的今天，这里仍是反亚坦摩尼精神高涨之地。

除此之外，不希望依靠神团的施舍，而决心依靠自己的力量开拓自己命运的人们也将卡尔巴雷伊斯视为了他们心中的理想之地。

水上城

受他国干涉最小、昂首向前的国度

18年前的迪贝利斯大王之乱，以及之后从天而降的的空中都市的外壳令众多都市毁于一旦，原本被分为各个自治领的这里现在已改变了统治体制成为统一的国家。而现任福特家领主（资料28）在积极推行复兴计划的同时，也在为了将水上城变为完全统一的国家而努力着。

不过，在对外这一方面，虽然比起以前来有所进步，但水上城却没有刻意与他国进行交流，因此外界对水上城也并没有多少认识。“存在于东方边境的小岛国”，这便是当时其他国家对水上城的惟一印象。

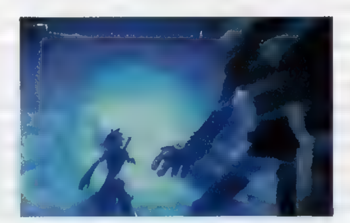


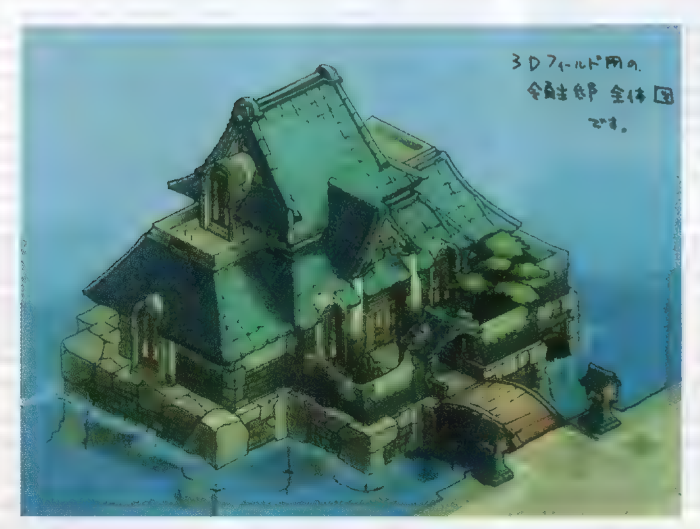
▲资料 24、25：艾露莲

没有人知道艾露莲为何会出现在神团，但她拥有可以令眼盲的人重见光明，令瘫痪的孩子自由奔跑的奇迹能力却是不争的事实。不知从什么时候开始，人们开始以“圣女”来替代她的名字。由于她的出现，神团的信徒开始以难以想象的速度增加着，这也令神团成为了凌驾于世界其他所有国家力量的存在。

◀资料 26、27：透镜房间

亚坦摩尼神团内一直有个传闻：在诺伊舒达特的西方，克雷斯达镇附近的兰格那遗迹中有一个巨大的透镜存在，而那也确实是事实。神团派兵前往想要得到那块透镜，但当他们赶到那里时，看到的却是已经毁坏的透镜以及两位少年的身影。由于怀疑是他们破坏了贵重的透镜，因此神团拘捕了这两位少年，想要从他们口中得知之前发生的事情。





◀资料 28：水上城领主邸

这就是与世界三大国截然不同，有着独具一格的建筑样式的水上城领主邸。不止限于建筑物，无论是食物、娱乐或是武器，水上城都有着自己独特的风格。所有来访的旅客在见到这里的一切后，都会惊讶得合不拢嘴。

Birth of Heroes

英雄诞生

由于圣女艾露莲出现的缘故，亚坦摩尼神团的势力飞速扩张开来。而在同一时期，与艾露莲一样以救助人类为目的，但与前者拯救的方式完全不同的另一位圣女也现于世间。为了达成自己的心愿，她开始了寻找自己心目中的英雄的旅途。

二十二年前

罗尼诞生

仰慕斯坦及露蒂的少年

罗尼（资料30）从小就是在斯坦和露蒂（资料29）兴办的孤儿院中长大的。在幼时，他在克雷斯达便是一个有名的小家伙了。作为迪那敏斯孤儿院中年纪最大的孩子，罗尼被其他的孩子们当作兄长一样敬慕着。由于从小就受到了身为四英雄的那两人的影响，罗尼一直便以守护弱者伸张正义为自己的宗旨，而为了得到维护正义必需的力量，在长大之后，罗尼加入了亚坦摩尼神团并成为了神团的一名卫兵。

十六年前

凯伊路诞生

在单纯的环境下生长起来的单细胞

迪那敏斯孤儿院中惟一不是孤儿的孩子，便是身为斯坦和露蒂独生子的凯伊路了。毫无疑问，他继承了父亲的血脉，这无论从金色的头发还是贪睡的恶习上都能够明显地看出来。而凯伊路的性格也受到了父亲的很大影响，正直、勇敢，另外还带着一点傻气。凯伊路并没有因为自己的身分而得到特殊照顾，而是受到了与其他孩子同等的待遇。正是在这样的大家庭中，他那英雄的潜质一点点地显现了出来。



▲尽管没有血脉关系，不过谁都会承认他们看起来就像一对亲兄弟。

十年前

斯坦逝世

凯伊路丧失记忆

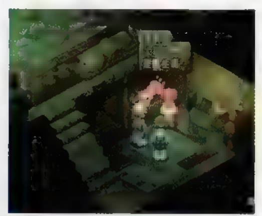
在凯伊路6岁的某一天，一个超越时空的男子出现在了他的面前。名为巴路霸多斯的男人抓住了罗尼，并以其为人质命令闻讯赶来的斯坦和露蒂放下武器。在凯伊路面前，巴路霸多斯向他的父母发动了攻击，无法抵抗的斯坦当场死去，而露蒂则侥幸保住了性命。亲眼目睹父亲惨死的凯伊路受到了极大的刺激，无法承受这种打击的他丧失了那时的记忆。为了避免让凯伊路再受到刺激，罗尼与露蒂一直都没有告诉他事情的真相，而是以"斯坦出门进行冒险去了"来应付他对父亲去向的追问。

九年前

娜娜莉诞生

在希望镇的生活

出生于卡尔巴雷伊斯的娜娜莉（资料31）一直与身患不治之症的弟弟路尼相依为命。虽然知道以艾露莲的力量也许能治好病，但姐弟俩却选择了依靠自我顽强生活下去的道路。为了治好弟弟的病，同样只是个孩子的娜娜莉每日都非常努力地在劳动着，而她的那份温柔与善良大概也正是在这个时期内被培养出来的。



◀由于一直生活在那种艰难的环境中，因此虽然只有10岁，但娜娜莉的性格已经相当坚强了。

?

裘达斯复活 & 莉亚拉诞生

以神之意志而创造的存在

18年前，有一位孤独地死去的男子，他的名字是里昂·马格那斯（资料32）。原本他步向的是英雄之路，但却被迫要背叛同伴并因此死去，那股后悔的心声超越时空传到了芙萝多娜女神的心中。女神赐予了他第二次生命，而他也以裘达斯这个名字出现在了凯伊路等人面前，并一直默默地保护着他们。

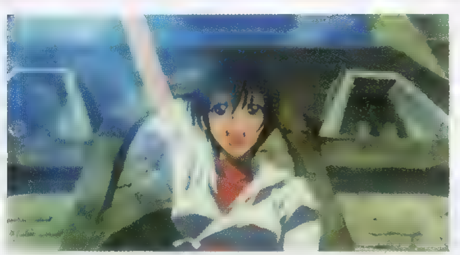
与里昂同时穿越时空出现在这个时代的还有一个人，那就是与艾露莲拥有同样力量，身为其"相对存在"而诞生的莉亚拉（资料33）。与艾露莲一样，她也为了能为人类带来幸福而开始摸索属于自己的道路。

现代

凯伊路与莉亚拉的初遇

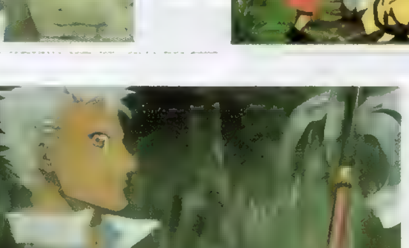
英雄自此诞生?

在出门多年之后，罗尼再度回到了迪那敏斯孤儿院。而根据他的情报，凯伊路与他一同来到了位于克雷斯达不远处的兰格那遗迹。在遗迹尽头的那棵大树中，两人找到了传说中的那颗巨大透镜。认为能凭借透镜而帮助孤儿院的凯伊路高兴地想要将其取走，但就在他碰触到透镜的那一瞬间，令人震惊的事情发生了。在发出强烈的白光后，透镜蓦然化为了粉末，而在原本放置有透镜的地方飘然出现的，则是一位美丽的少女。寻找英雄的莉亚拉，有着英雄的血统的凯伊路，当两人在此地相遇时，命运的齿轮也悄然地开始了转动。（资料34）



▲资料 29：露蒂

原本的四英雄之一，而在现在，她则成为了有着众多孩子的母亲。

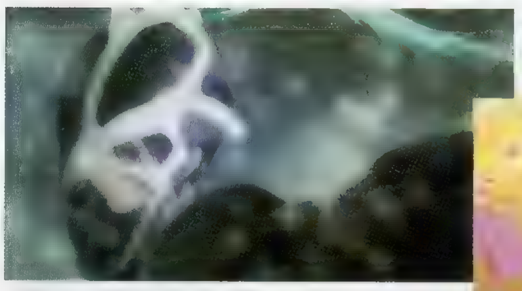


▲资料 31：娜娜莉

拥有不输于男性的力量，在家中独当一面的红发女孩。

◀资料 30：罗尼·迪那敏斯

好色、轻浮、爱开玩笑，而同时在心底又有着火一般的热情的热血男儿。





▲资料 32、33：裘达斯、莉亚拉

在拥有了第二次生命之后，男子舍弃了里昂这个名字，而以裘达斯之名开始了新的人生。而在另一方面，身为两位圣女之一的莉亚拉，也为了寻找拯救人类与这个世界的方法而努力着。

▼资料 34：凯伊路与莉亚拉的初遇

那一次的相遇，是偶然，也是必然。两人的命运，也自此开始了。





凯伊路·迪那敏斯

Kyle Dunamis

先前平定神之眼之乱的英雄斯坦与露蒂之子，不过他从那英雄的父亲处得到的最大遗传便是随时随地都能睡着的本领。凯伊路非常崇拜自己的父亲，希望有朝一日也能像斯坦一样成为世人敬仰的英雄。许多人都认为凯伊路是《传说》史上最幼稚的主角，不过在与莉亚拉、罗尼一同进行的冒险中，他渐渐明白了英雄的意义，以及为此所要担负的责任，从而变得成熟了起来（不过还是很幼稚就是了……）。

“看来不能再称呼他为‘斯坦与露蒂之子’了。”

伍德隆的这句感慨，大概是对其成长的最佳诠释了吧。

Profile

CV：福山润
年龄：15岁
身高：160cm
体重：55kg
战斗装备：剑

莉亚拉

Reala

在兰格那遗迹的巨大透镜中突然出现的神秘少女，为了自己的使命，她一直在寻找“拥有能改变世界的力量的英雄”。在面对生人时，莉亚拉从来不会表现出自己的感情，不过当与其处得久了之后，她那好奇心旺盛的性格便会显现出来。莉亚拉有着很强的责任感，对于什么事情都抱着要凭自己一个人的力量去解决的思想。也正是因为她的出现，凯伊路才会踏上冒险之旅。

实际上，莉亚拉是芙萝多娜女神的两位圣女之一。她与艾露莲要走不同的道路，并且各自为找寻人们受拯救的姿态而游历世界，但最后，在凯伊路和同伴的帮助下，她也终于明白了“幸福的世界”的真正含义。

Profile

CV：柚木涼香
年龄：16岁
身高：155cm
体重：41kg
战斗装备：杖



娜娜莉·富雷基

Nanaly Fletch

在凯伊路一行中，娜娜莉对于亚坦摩尼神团是最为反感的。她一直非常排斥神团只有信仰亚坦摩尼才能获得幸福的宣言，希望能成为那些即使感到痛苦，也想要靠自己双手获得幸福的人们的保卫者。娜娜莉的箭术非常高超，即使是众多男子在她面前也是甘拜下风，不过，跟外表的爽快利落不同，她其实也是个感情细腻的普通女孩。在幼时，娜娜莉的父母便在与怪物的战斗中牺牲了，而几年前弟弟因病夭折更是让她一直怀有深深的内疚。

在加入队伍之后，娜娜莉总是和罗尼拌嘴，不过在旁人的眼中，却都会觉得这两人的关系似乎正在向着朋友以上的那个层面发展着……

Profile

CV：川上とも子
年龄：19岁
身高：162cm
体重：49kg
战斗装备：弓

罗尼·迪那敏斯

Loni Dunamis

罗尼从小便生长在克雷斯达的孤儿院里，而由于年纪稍大的缘故，因此一直被凯伊路等孩子视为哥哥一般的存在。为了保护人类不受怪物的侵犯，在长大后，罗尼加入了亚坦摩尼神团的骑士团。不过他的性格却与骑士相去甚远，任何人都会给与其“好色、轻薄”的四字评语，在队伍中，罗尼更是一块活宝，他与凯伊路的双簧，以及与裘达斯、娜娜莉的绊嘴总是能令人捧腹大笑。不过，在那轻浮的表面之后，罗尼实际上是个非常沉稳的人，与行事草率的凯伊路恰好形成了鲜明的对比。

Profile

CV：关俊彦
年龄：23岁
身高：180cm
体重：75kg
战斗装备：双手武器



哈洛路特·贝理塞利欧斯

Harold • Belserius

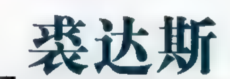
Profile

CV：平松晶子
年龄：23 岁
身高：149kg
体重：35kg
战斗装备：杖

决定第一次天地战争胜败的最关键角色之一，正是她所开发出来的守护者令地上人取得了最终的胜利，她也被公认为是有史以来最伟大的科学家。虽然根据史书记载，哈洛路特与天地战争时期的地上军参谋总长卡雷鲁两人是兄弟，但实际上哈洛路特却是一位女性，而之所以会让这样明显的错误流传至后世，也是她有意为之，原因则是——好玩……

谁都无法否认哈洛路特在科学方面的天才，不过其他方面她就和小孩子没什么分别了，那任性甚至可以说是蛮不讲理的性格在当时令整个地上军领导层都为之头疼。

当遇到穿越时候来到这个时代的凯伊路等人后，哈洛路特同样是因为“好玩”这个理由而加入了他们的队伍。不过，当看到她的外表和举止时，相信没有人会相信这位红发的女孩已经 23 岁了吧。



袭达斯

Judas

名字……吗？
姓名对我来说毫无任何意义。
随你喜欢叫吧。

将凯伊路和罗尼从牢中救出来的，正是这位戴着面具的神秘剑客。没有人知道他的身分，而他之所以帮助凯伊路等人的理由也一切未明。凯伊路经常惊叹于袭达斯那天才的剑技，不过警惕的罗尼则一直对对方的身分及目的非常在意。

实际上，只要是玩过《TOD》的人都会知道出现在自己面前的这个男子的真正名字。里昂·马格那斯，这个名字的主人虽然已经在前作中死去，但艾露莲却令其复活了过来，希望借助他的手创造出自己心目中的理想世界。不过艾露莲却未能如愿，里昂对于那虚幻的爱、名誉、未来毫不在乎。

“我……我已经不是……里昂。我是……袭达斯！”

在那一瞬间，里昂终于舍弃了过去那个迷惘的自己而迎来了新生。



Profile

CV：绿川光
年龄：16 岁
身高：159cm
体重：48kg
战斗装备：剑


Mutsumi

Tales of Destiny 2 剧情概括

18年前的神眼之乱中，哈梅兹、亚尔梅伊达、杰诺斯等都市在地壳破坏兵器贝尔克兰德的火力下，先后被夷为平地，流离失所的人们无比渴望着救世主的出现，他们将自己的殷殷期盼寄托在史特雷兰兹教会身上，于是各地的人们陆陆续续来到史特雷兰兹大神殿聆听亚坦摩尼神的教诲，史特雷兰兹教也宽容地接纳了这些已经无家可归的人们。最终在所有人的努力下，史特雷兰兹大神殿周边建成了一个新生的繁荣都市——白鹭城。



不知何时起，一位神秘的女子来到了白鹭城。名为艾露莲的女子拥有引发奇迹的能力，双目失明的老妪能在她的奇迹之力下重见天日，岌岌可危的病人也可以在奇迹之力下转危为安。艾露莲一次又一次地使用她的奇迹之力帮助众生，这位自称神派来的圣女受尽世人的仰慕，也因此成为了亚坦摩尼神团的新一任领导者。

但是亚坦摩尼神团的护卫兵罗尼却并不喜欢她，因为他认为真正神是普爱众生的，不会仅仅局限于白鹭城，更不会以透镜为代价。虽然不知道透镜对艾露莲究竟有何意义，但是她四处搜集透镜的做法令罗尼非常反感，与其将透镜献给无所不能的神，还不如拿去救济真正需要它的人。终于有一次罗尼作出了一个大胆的决定，抢在艾露莲之前将神团相中的兰格那遗迹里面那颗巨型透镜盗走，然后将它卖掉，再将卖掉的钱捐给的被神遗忘的角落——迪那敏斯孤儿院。

在18年前，拯救世界的四英雄之中的两人——斯坦与露蒂终于生活在了一起。在结婚之后，两人有了自己爱的结晶，并建立了迪那敏斯孤儿院，而这个孤儿院，也正是赐予罗尼·迪那敏斯姓名的大家庭。

可惜，在回克雷斯达镇看望迪那敏斯孤儿院时，罗尼的计划却被憧憬着冒险之旅的凯伊路洞悉了，在这位院长独子以及自己最好朋友的胡搅蛮缠下，罗尼不得不带上他一起赶往不远处的兰格那遗迹。

然而当他俩真正来到那颗传言中的巨型透镜前时，不可思议的一幕降临了，巨型透镜上慢慢的出现了裂缝，在一阵强光下，巨型透镜瞬间就在两人面前消失得无影无踪，而随之出现的，却是一位清纯的红衣少女。

听到少女的目的是寻找能改变历史的英雄时，怀揣着英雄之梦的凯伊路迫不及待地向少女宣布自己就是未来的大英雄，但少女却冷冷地摇了摇头。

“你不是我要找的英雄。”

在抛下这句话后，少女头也不回的离开了。

失落的二人面对那个曾经盛放透镜的树洞长嘘短叹一番后，正准备起身离开，却巧撞上亚坦摩尼神团派来搬运巨型透镜的一队人，发现透镜不见后，这些人认定是身为神团护卫兵的罗尼监守自盗，不由分说便将罗尼与凯伊路敲晕过去。

当两人从昏迷中清醒过来时，发现自己已经身陷古都达利尔杰伊特的地下牢房之中。

达利尔杰伊特，这个曾经繁华的塞伊嗒鲁特首都，在18年前的神之眼之乱中，因为在决战时刻被海量的怪物军团大肆入侵，街道已经被毁得满目疮痍，而当年誓死守卫集积晶炮的塞伊嗒鲁特七将军也在那之后渺无音信，只留下一座铜像以示怀念。

两人现在被关押的地方，其实正是当年奥伯隆公司总帅休格的宅邸，因为当年的阴谋败露，奥伯隆公司已随着休格的死在全世界范围内销声匿迹，而休格的宅邸也由亚坦摩尼神团改建为神殿。

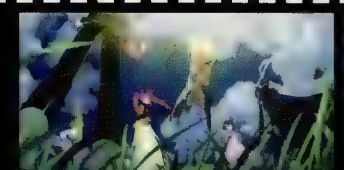
而在牢房中，还有另外一个人正睡在高处的吊床上默默听着凯伊路幼稚的冒险与英雄理论，他就是背负背叛者污名的男人——里昂·马格那斯，原本已经长眠于地下溶洞的他却被穿梭时空的艾露莲用奇迹之力复活并带到18年后的现代，然而他根本没有理会艾露莲复活他的目的，宁愿将自己关在这个伤心之地。当然，如今没有人能认出隐藏在假面之下的他，所以也不会有人注意到这个将自己关在神殿地牢里的悲情男子。

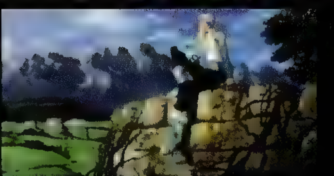
由于凯伊路的英雄论调实在是过于幼稚，忍无可忍的里昂从吊床上纵身跃下，讥讽了一下眼前这个什么都不懂的小鬼。但当从罗尼口中得知凯伊路的父母正是斯坦与露蒂时，看着凯伊路那似曾相识的金发，里昂已经清楚自己的命运之轮又一次开始了无奈的转动。

“名字什么的对我已经没有意义了，随你怎么叫吧。”

面对凯伊路的提问，里昂冷冷回答道。在接受了凯伊路赐予他的新名字裘达斯后，这个今后将以裘达斯身分重生的男人抽出夏露狄耶，轻易将牢门劈开，并凭着自己对休格宅邸的记忆，将凯伊路与罗尼从地下秘道带出达利尔杰伊特。然后纵身一跃，随着黑衣的飞扬消失在黑夜之中。

被救出的凯伊路与罗尼连忙赶回克雷斯



达。虽然凯伊路免不了母亲露蒂劈头盖脸的痛斥，但倔强的他顶着响亮的耳光向母亲宣称想成为父亲那样的英雄。面对孩子如此坚定的眼神，露蒂仰望着星空，露出了想通了的笑容。

第二天一早，露蒂在愉快的气氛中给即将踏上冒险旅程的儿子饯行。告别母亲后，凯伊路迫不及待地想去找那个在兰格那遗迹邂逅的少女，经由罗尼提点，凯伊路决定先前往白鹭城，因为那少女必定会先去史特雷兰兹大神殿找四英雄之一的菲莉娅。

在途中的哈梅兹山谷，帮那少女捡回丢失的项链的凯伊路看见了她因为项链丢失而暗自流泪的一幕，所以当凯伊路在白鹭城看见圣女艾露莲正戴着一条一样的项链时，竟冲上前脱口而出："把那项链还给那孩子！"但显然这是一场误会，那只是一条形状相同的项链而已，艾露莲原谅了凯伊路的莽撞，并与他聊起了那个戴着相同项链的少女。

此时此刻，少女已经见到了菲莉娅。据少女所说，她希望找到拥有改变世界力量的英雄并理解那股力量的源泉，因为她也想要得到这力量以改变世界。但菲莉娅并不是那位能够帮她解开疑惑的英雄，菲莉娅已经看出眼前的少女具有非凡的力量，可少女却认为这力量完全不够。菲莉娅不禁要问少女得到力量后有何打算，但少女出于种种考虑，并没有正面回答菲莉娅。

正在这时，大圣堂的角落里却出现了一股异常的能量波动，随后一个手持利斧的男子从中走出。"粉碎神之眼的四英雄之一，菲莉娅对吧？"说完这句开场白后，这个神秘男子便朝菲莉娅攻了过去。手无寸铁的菲莉娅很快败倒在地，好在这时凯伊路与罗尼及时赶到。

正当男子正要对凯伊路痛下杀手时，突然从门口飞来一道白光，男子躲闪不及被击个正着。原来这正是从门口的袭达斯手中飞出的短剑，未等男子反应过来，凯伊路接过袭达斯扔来的长剑给他又补上了狠狠的一刀。

此时身受重伤的男子却显得异常兴奋："看来在这个世界上还存在着能当我对手的人啊。记住我的名字吧，我是巴路霸多斯·盖地亚！"说完后，他便消失在众人面前。

众人立刻将送菲莉娅回到自己的房间，在少女的治疗下，菲莉娅暂时不会有生命危险。见到少女还在为自己的力量不足而苦恼不已时，菲莉娅告诉她当年的自己正是在斯坦等人的协助下才成长一起，没有这些同伴就没有现在的菲莉娅，所以现在的少女就像当年的她一样需要同伴，而眼前的金发少年正是不二之选。少女接纳了菲莉娅的建议，对凯伊路说道"请多关照，我叫莉亚拉。"

告别菲莉娅后，凯伊路极力想要挽留正准备离开的袭达斯。虽然袭达斯宁愿在暗中保护凯伊路，但最后还是敌不过凯伊路的率真，嘟哝了一句"一会你们就知道后悔了"后加入了队伍。



当众人经历了一番周折来到海德堡时，另一方面，圣女艾露莲也从白鹭城赶往海德堡，并先于莉亚拉等人觐见了凡达利亚王伍德隆。她的目的无非就是想说服伍德隆捐出海德堡所保管的透镜，作为回报，艾露莲答应会用奇迹之力使凡达利亚的臣民获得幸福，但谨慎的伍德隆拒绝了艾露莲的请求。

之后伍德隆接见了凯伊路等人，可惜伍德隆仍然不是莉亚拉所寻找的英雄，莉亚拉又一次失望地离开了，而这一次离开后，她已经没有下一步的目标了。但是没能体察莉亚拉失落心情的凯伊路却还在反复炫耀着伍德隆对自己的赞美之辞，看不下去的袭达斯冷冷地甩给了凯伊路一句话。

"菲莉娅也好，伍德隆也罢，他们看见的根本不是凯伊路，只是斯坦的儿子罢了。"

这时，先前离开的艾露莲则已经准备袭击海德堡城。早在里昂背弃了神的恩惠后，艾露莲就已经开始寻找代替他的人选，最终她穿梭时空来到天地战争时代复活了已死在狄穆罗斯剑下的地上军叛将巴路霸多斯。虽然巴路霸多斯也同里昂一样无视神的恩惠，但是他寻觅高强的对手磨练自己这点却正好可以利用，这次艾露莲就将最棘手的伍德隆交给他处理，而一心想着变强后找狄穆罗斯报仇的巴路霸多斯也对艾露莲为他安排的这个对手很满意。

随着飞龙撞毁了象征凡达利亚和平的钟塔，萨柏诺克率领怪物军团杀进了海德堡城。趁着士兵们的前去对付怪物军团，巴路霸多斯则故伎重施，直接飞到谒见之间找上了英雄王伍德隆。

凯伊路一行在目睹钟塔被撞毁后赶回了海德堡城，当艰难的击败萨柏诺克后，他们在谒见之间找到了被打成重伤的伍德隆，而旁边的巴路霸多斯在众目睽睽之下打开时空通道离开了。没多久，幕后的黑手艾露莲终于出现了，早就看不惯艾露莲的罗尼端起手中的武器就朝艾露莲挥去，但却被艾露莲贴身护卫加普挡下。

此时莉亚拉上前指责艾露莲的这种行为是无法拯救人类的，而艾露莲没有过多理会指责，只是说莉亚拉的使命已经失败，该送她回去了，说完就打开时空通道把莉亚拉推了进去。完全没弄明白的凯伊路跟在莉亚拉后面跳进了通道，而罗尼与袭达斯也在通道关闭前的最后时刻钻了进去。

当凯伊路清醒过来时，发现自己与莉亚拉已经来到了10年后的白鹭城，在目睹了名叫J-237的婴儿的凭空诞生后，凯伊路对那奇怪的人名大发牢骚，这话正好被路过门口的红发女子娜娜莉听见。

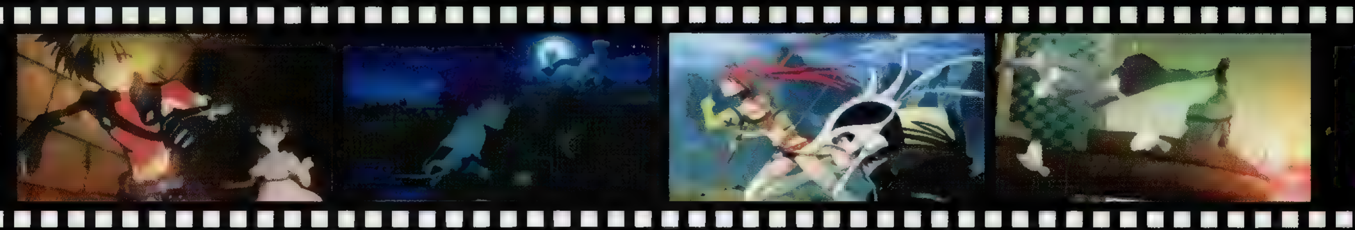
对于从希望镇赶来白鹭城的娜娜莉而言，













能说出这种话的人简直是白鹭城里面最正常的人。她上前和凯伊路聊了起来。这一聊才发现，前几天希望镇收留的迷路二人组正是凯伊路要寻找的同伴，所以就带他们一起回希望镇并找到了罗尼与裘达斯。

而当娜娜莉得知凯伊路身边的少女叫莉亚拉时，她想起了一些事情：10年前，真正的神芙罗多娜承载着人们对于幸福的渴望降临到这个世界上，10年后，以编号代替姓名管理世界大部分地方的芙罗多娜女神诞下了两位圣女，她赋予两位圣女相同的使命：拯救人类。最后如芙罗多娜所愿，两位圣女走上不同的道路来寻求答案，而她们的名字就是艾露莲和莉亚拉。莉亚拉承认了自己的身分，但她要求娜娜莉保守住这个秘密不要告诉凯伊路。

虽然同样贵为圣女，但莉亚拉的力量却远远不及艾露莲，就连送三人回到10年前这种小事都无能为力，她告诉众人要能成功重返10年前，必须找到透镜提供巨大的能量。

于是娜娜莉带着众人翻越垃圾山，悄悄的潜进了露露比欧拉神殿，最后来到了盛放着巨大透镜的房间里。莉亚拉利用这颗透镜唤出了芙罗多娜神，芙罗多娜应莉亚拉的要求将众人送回10年前的海德堡，同时也希望莉亚拉能在自己的道路上找到拯救人类的答案，而凯伊路此时也终于知道了莉亚拉同艾露莲一样都是圣女，不过天真的他只是认为圣女是戴着神赐予的奇迹项链的普通女孩而已。

虽然回到了10年前，但是娜娜莉居然也被芙罗多娜一起送了过来，而她本人似乎也乐意接受神的这次失误，硬是要加入凯伊路一行。

众人来到海德堡城看望伍德隆，好在巴路霸多斯没能砍中伍德隆的要害，再加上治疗及时，伍德隆已经脱离了危险。然而令凯伊路震惊的是，原本满满一屋子的透镜如今却一片也不剩。

亲身经历过18年前神之眼之乱的伍德隆深知丢失的这些透镜具有多大的能量，为了世界的安宁，伍德隆将夺回透镜的重任交付给了凯伊路等人。

不过，凯伊路等人还是无法理解艾露莲抢夺透镜究竟要干什么，这时娜娜莉一语道醒梦中人，原来，神就是在这个时代降临的。虽然不知道具体情况，但众人推测这事情必定与神的降临有关。

此时莉亚拉的内心相当复杂，沉重的使命感与焦躁的情绪使莉亚拉久久不能平静，甚至直接导致她和凯伊路吵了一架。事后，自觉理亏的莉亚拉背着大伙儿于翌日清晨赶往白鹭城，想要独自质问艾露莲，在那条奇迹的项链的帮助下，她很快便飞抵了白鹭城。

另一方面，在得知莉亚拉已经离开后，才被她大吼过的凯伊路却有些裹足不前，裘达斯看穿了凯伊路的心思，说道："你害怕了，害怕拒绝、害怕受伤？曾经害怕失去的我如今却只能将自己隐藏在假面之下，我对你只有一个忠告——不要害怕！"在裘达斯的帮助下，凯伊路走出了自己的心理阴影，乘坐飞行艇伊库希佛斯拉勇敢地朝白鹭城飞去。

当凯伊路在大圣堂里将莉亚拉从艾露莲手中救下之后，相互原谅的两人拥抱在一起，而莉亚拉胸前的项链也在此时绽放出鲜艳的红光，莉亚拉喜极而泣："凯伊路，你正是我要找的英雄！"

随后从菲莉娅口中得知，艾露莲连神殿里面研究用的透镜也一起抢跑了，众人立即乘上飞行艇追击艾露莲的飞龙。

无法改变飞龙航向的凯伊路等人最后只得破坏飞龙的动力，使它坠落海洋，这样虽然抢不回透镜，但至少也不会让艾露莲得手。可是事情并未就此结束，那些透镜随着飞龙的坠毁爆发出强大的能量，似乎想把飞行艇拉进去一起陪葬，在机身的剧烈摇晃中，众人失去了知觉。

当再次睁开眼睛时，凯伊路等人却发现世间的一切竟是如此的陌生，地壳破坏兵器贝尔格兰特居然在为地上供给能源，头顶透镜的人类居然只能生活在圆顶建筑中，巴路霸多斯居然是世界的英雄。众人一路探访着事情的真相，而当他们抵达空中都市戴伊克诺夫特后，艾露莲为众人解开了所有的谜。

原来，遭受18年前神之眼之乱浩劫的人们都渴望着真的有神能拯救人类，而这种对神的期盼，在透镜的精神具现作用下，真真切切的将原本存在于人们思想中的神以实体形式降临世间。然而由人类思想诞生的女神芙罗多娜却不具有绝对的力量，一来是因为没有足够的对神的信仰，二来则是因为将神具现化的透镜力量不足。无法将人类带入绝对幸福的神诞下了2名圣女，希望她们能找到拯救人类的方法，将全人类引领到幸福的彼岸。

圣女之一的艾露莲认为让芙罗多娜获得绝对的力量，以完全的姿态降临世间是一个必要的先决条件，否则所谓全人类的幸福将只是一个美丽的泡影，为此她回到神降临之前，千方百计要搜罗世上的透镜以备神以完全姿态降临之用。至于行刺伍德隆一事，艾露莲认为只要神以完全的姿态降临世间，最终所有人都能获得幸福，又何必在意中途这段小插曲？

只是当初的计划完全被凯伊路等人破坏，辛辛苦苦收集的透镜最后全部随飞龙石沉大海。艾露莲才不得不实行另外一个方案，她携巴路霸多斯回到天地战争时代，在改变天地战争结局后，又以救世主的姿态为人们带来在恶劣环境中生存下去的希望，这样一来拥有绝对威信的救世主就能毫不费力地让人们自动捐出透镜。现在众人所处的这个世界也正是艾露莲口中所说的为收集透镜而创造的过渡时期。

而另一位圣女也就是力量不足的莉亚拉则来到凯伊路的时代，向英雄们请教如何获得足以改变历史的力量。但是四英雄都无法给她所要的答案，因为这不是一种能够言传的力量，不过最后莉亚拉还是在自己的努力下找到了这份力量，当项链绽放出鲜红光芒的时候，莉亚拉所蕴涵的潜力觉醒了。

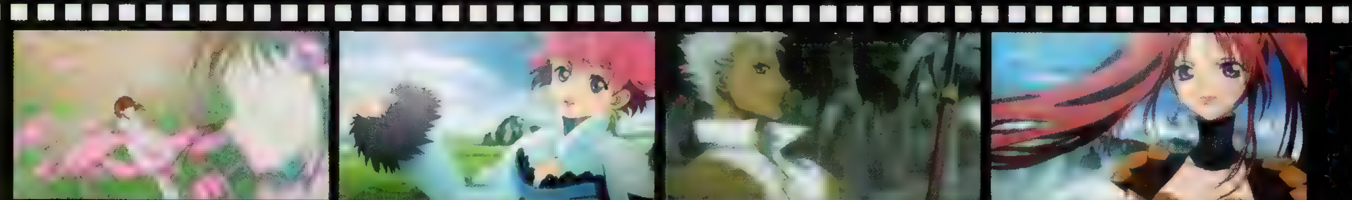
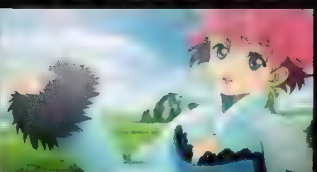
如今，两位追寻相同目标的圣女却站在了对立面上，艾露莲令凯伊路等人进入了长眠中，想要以这种方式让这群捣乱分子沉睡于永远醒不了的美梦之中，这便是艾露莲所能给予敌人的惟一幸福。但莉亚拉则要唤醒凯伊路等人，她要将同伴们从虚幻的幸福中带回现实世界。

凯伊路沉睡于童年的美好幻想中，但那都是虚幻的，被莉亚拉唤醒的凯伊路在罗尼的记忆里看见了父亲斯坦惨遭巴路霸多斯毒手的那一幕，那段曾经在他记忆中强迫消失的悲惨经历——那真实的记忆。

娜娜莉沉浸在与弟弟路尼生活的美丽梦境中，但是罗尼将她带到了路尼的墓碑前，怀着对过世的弟弟的内疚，娜娜莉从幻境中痛苦的走了出来，在罗尼的怀中泣不成声。

惟有裘达斯还在重复着那段里昂的恶梦。"的确，对休格而言，我不过是一枚用完就可以丢弃的棋子，但是我也有该守护的东西，只是为了这样而已……"然后又一次必然的倒在斯坦的剑下。面对艾露莲的质问，里昂嘲笑道："你果然连什么是幸福都不懂！"虽然恼羞成怒的艾露莲想置里昂于无尽的恶梦中，但是莉亚拉等人及时赶来将裘达斯从里昂的恶梦中挽救了出来。

从梦中醒来的众人由莉亚拉带回了天地战争的时代，在自称拥有超越神的智慧的哈洛路特博士的协助下，他们把被艾露莲改变的结局








修正回了原来的状态。而又一次失败的巴路霸多斯已经放弃了对狄穆罗斯的复仇，转而将目标投向凯伊路，一个连续打败他两次的小鬼，在放出在神之眼前再会的一席话后，巴路霸多斯离开了这个时代。

凯伊路在莉亚拉的帮助下如约赴会，在18年前父母的英雄之旅的最后一站——神之眼前与自己的宿命之敌展开了最后的对决。不承认第三度败于凯伊路之手的巴路霸多斯跳上神之眼，在宣布是自己求死而并非凯伊路获胜后，随着神之眼外泄的强大能量从世间蒸发了。

然而神之眼却没有如众人所知的那样被四把守护者的力量压制，眼看局面就要失控，裘达斯拿出自己的夏露狄耶，怀着同当初四英雄一样复杂的心情将夏露狄耶深深的插入神之眼，终于五把守护者联手的力量超越了暴走的神之眼，戴伊克诺夫特与空中都市群的外壳开始了连锁崩坏。

将一切被艾露莲篡改的历史一一修正完毕后，众人返回了凯伊路时代的海德堡，这次重返海德堡时队伍中又多了一名同伴——冠以天才之名的哈洛路特博士。

但是才回来不久，哈洛路特设计的时空分析机器人便发现了10年后的世界产生异常，莉亚拉不得不带着众人又一次来到10年后。原来这一次已经收集了足够透镜的艾露莲准备将芙罗多娜的核心透镜带回10年前，想要亲手重演一次彗星与大地的撞击，靠撞击获得的强大能量将神强化为拥有绝对力量的完全的姿态。

凯伊路愤怒地告诉艾露莲，人类的历史是人类自己的成果，如果神想要抹杀掉人类存在的历史，那他会首先抹杀掉神的存在。但是艾露莲告诉了一个他无法接受的真相，她与莉亚拉都是神的造物，如果芙罗多娜被杀死，她与莉亚拉也会随之消失。然后艾露莲就当着凯伊路的面将神的核心透镜带去了10年前。

不知所措的凯伊路回到自己的时代，依次找了伍德隆、菲莉娅与露蒂谈心，但是他的内心还是无法抑制将与莉亚拉诀别的悲伤。

看着凯伊路闷闷不乐，莉亚拉将他带到了初次相遇的兰格那遗迹。在那棵两人初次相遇的大树下，莉亚拉摘下联系两人命运的纽带——项链，交给凯伊路，希望他也能同自己一起相信命运的羁绊能使两人再此重逢，沉默中凯伊路紧紧握住莉亚拉的双手，此时被包裹在两人掌中的项链发出了耀眼的光辉，然后像获得了生命一般慢慢升起来，最后承载着两人的希望飞向天地的尽头。

当两人从遗迹回来时，哈洛路特也正好将飞行艇改造完毕，而艾露莲为完全姿态的芙罗多娜的降临精心建造的称为神之卵的巨大天体也已经赫然漂浮在喀露比欧拉的高空。

事不宜迟，众人立刻乘坐飞行艇朝它飞去，利用飞行艇砸开卵的外层后，众人来到了内部。

果然，艾露莲已经在最里层守候众人多时，踏着满地的透镜，众人将矛头直指艾露莲。一场恶斗之后，艾露莲怀着不甘的心情消失了，而女神芙罗多娜此时就站在众人面前。

芙罗多娜："艾露莲的方法并不能引导人们走向绝对的幸福，莉亚拉，你带来了什么答案呢？真正的救济、真正的幸福，我应该怎么做？"

莉亚拉："芙罗多娜，你应该做的事情其实并不存在。真正的幸福已经在这里，那是人类自己的心，那是连神的力量也创造的东西……"

芙罗多娜："莉亚拉，你真的明白你所说的话吗？你已经否定了自己存在的意义！"

莉亚拉："不是的，我存在的意义就是与凯伊路的邂逅，与他一起烦恼、与他一起痛苦，我捉住了我的幸福。所以怀着对幸福深刻的理解，我可以告诉你的只有——作为神的你和我都应该通过人类的手从这个世界上消失！"

芙罗多娜："何等愚蠢啊！难道要将世界托付给人类？连让自己幸福的力量都没有，渺小而微不足道的人类？！"

凯伊路："在你眼中我们的存在或许是微不足道，但是，我们会自己向前走，靠自己的力量书写我们自己的历史，所以——已经不需要神了！"

芙罗多娜："为什么？承受人类期望而诞生的我，为什么人类却否定我？为什么要否定引导人类走向幸福的我？……果然如艾露莲所说，这段历史是应该被破坏的……"

裘达斯："开始动了！难道，要朝地表……"

芙罗多娜："就像1000年前一样，旧人类的历史会在彗星的撞击下闭幕，而新人类的历史就将开始……消失吧，旧人类们！与恶劣的历史一道！"

面对近乎疯狂的芙罗多娜，为拯救历史而战的六人奋力拼杀，最后总算赶在神之卵撞上地表之前阻止了芙罗多娜。

告别了无法获得完全姿态的芙罗多娜，莉亚拉将凯伊路带到芙罗多娜的核心透镜前。在莉亚拉的安慰下，举在凯伊路头顶的剑终于挥下。随着核心透镜的破碎，凯伊路只能眼睁睁地看着莉亚拉渐渐远离自己，最后痛苦地跪倒于地。

"正因为这份痛苦，人类才需要拯救，但是你却杀了神！已经再无安宁可言，充满爱与繁华的世界将永远无法光临！"这便是神留给这个世界的最后遗言，但是凯伊路含着泪水对即将消失的神宣布："未来就在这里，就在我的手里！"

离别的时刻终于还是来了，随着神的消失，基于神的存在而引发的一系列时空歪斜将得到修复，凯伊路等人为之所做的一切也将消失在无形之中，关于这次旅程的记忆也会随之消失，一切将回复到原本该有的状态。

"但是，羁绊不会消失，绝对不会消失……我相信！"凯伊路说道。

哈洛路德离开了，娜娜莉离开了，裘达斯离开了，罗尼也离开了。

"你已经守护了莉亚拉，这是惟一可以拯救她、将她从神的身分中解脱的方法。"

最终，凯伊路也要离开，他以坚强的心面对着最后一刻："大家，谢谢了！未来，就在这里，从我的手中开始！"

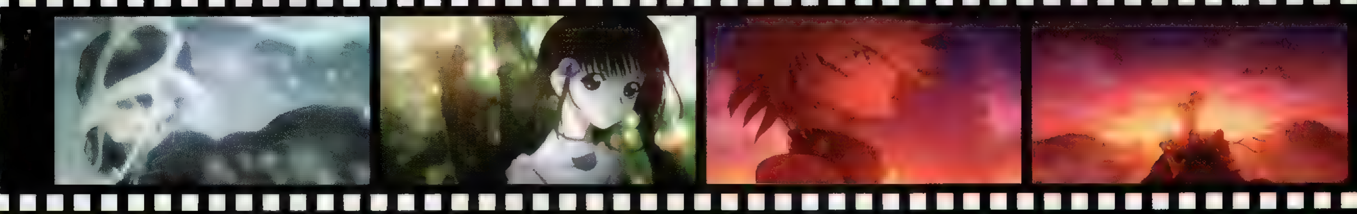
同样的时代，失去的记忆，偶尔会浮现在脑海中的那熟悉的事情，以及……

兰格那遗迹，这里是一切的开始之地，也是一切的终结之地。

在目瞪口呆的凯伊路面前，天空中少女的幻影逐渐幻化成形——红衣的少女……

The End








设定画集 Town & Village

街道・村庄

关于街道及村庄的设计，由于《宿命传说2》的时代与一代很近，因此现代篇世界的街道、村庄都没有太多改变，但与其相比，《宿命2》中新登场的那些时代的建筑则是经过了比较细密的讨论才得出的设计。

决定稿 克雷斯达的了望台。



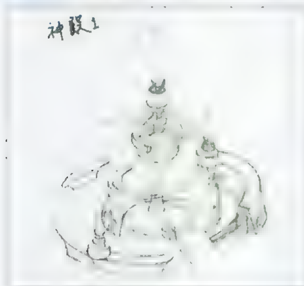
决定稿 旅馆。屋顶的部分是之后追加的设计。

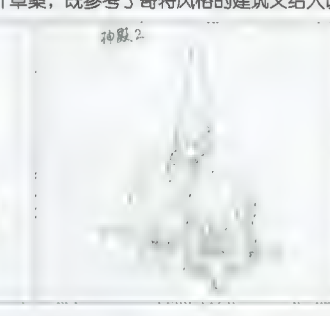


决定稿 有如风景画一般的利尼的杂货店



商讨稿 史特雷兰兹大神殿的设计草案，既参考了哥特风格的建筑又给人以鲜明的未来感觉。





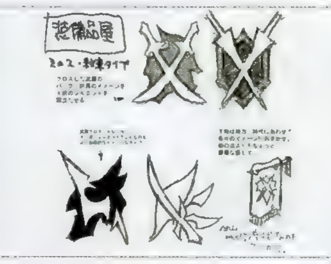


决定稿 多种多样的商店看板，不过有着统一的浮雕设计风格。



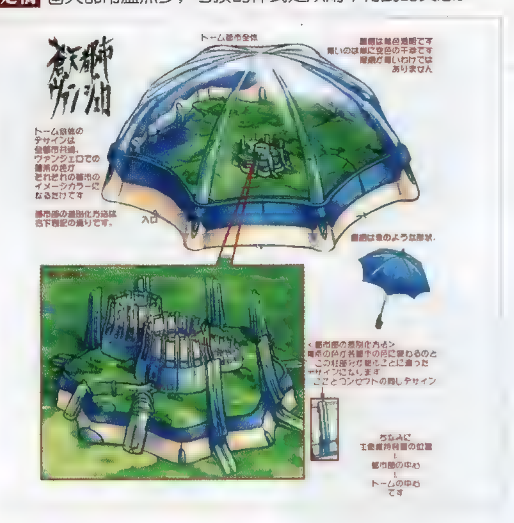
商讨稿 商店看板的设计草案，有着模型、旗帜、纹章、木板等多种样式。制作人员将一些细节方面也考虑得非常周详。



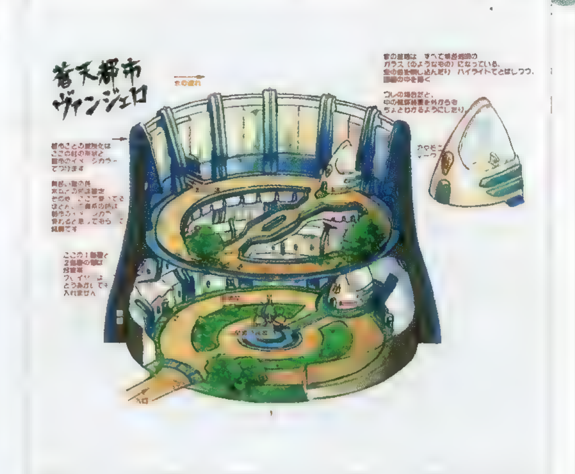




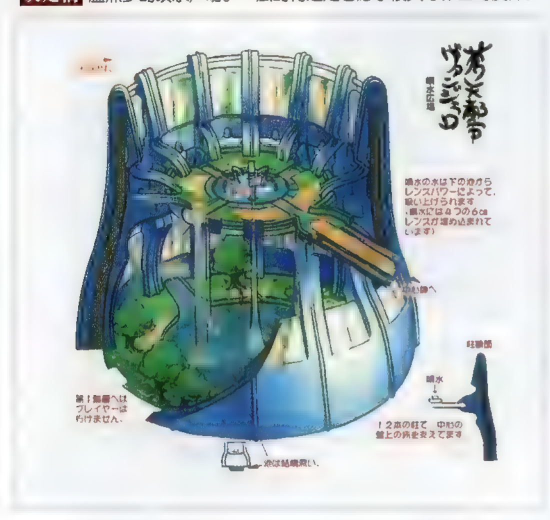
决定稿 苍天都市温杰罗，穹顶的样式是从雨伞得到的灵感。



决定稿 温杰罗的圆屋内景象。在传送装置上也刻有亚坦摩尼神的纹章。



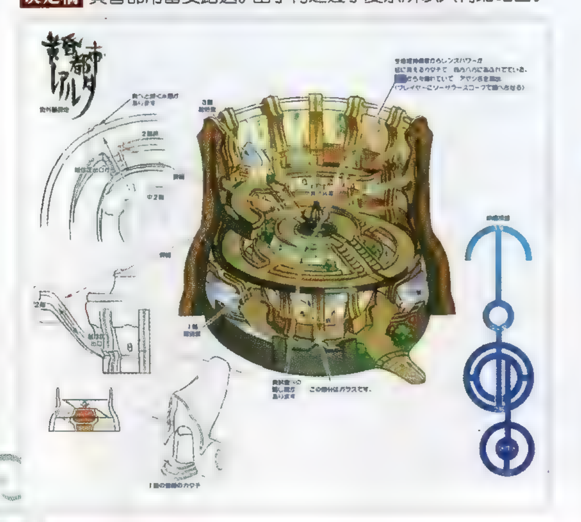
决定稿 温杰罗的喷水广场。一层的构造是考虑了很久才作出的设计。



决定稿 红莲都市斯宾兰札。当时的世界地图可通过正中的装置看到。



决定稿 黄昏都市雷安路达。由于构造过于复杂所以只有缩略图。



商讨稿 都市中透镜容器的草案。**决定稿** 采取的是装饰艺术风格。

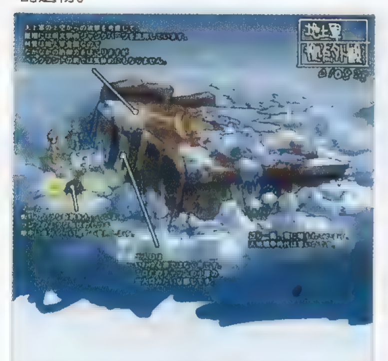


设定画集 The World

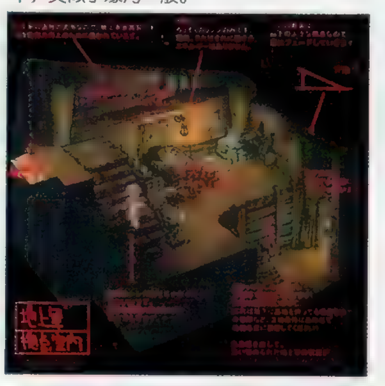
天地战争

下面大家看到的将是《宿命传说2》的高潮之一，与整个世界历史的转折点有着密切关联的天地战争相关的设计画稿。由于当时世界设定的缘故，天上军方面都是风格高雅的设计，而地上军方面由于技术落后的缘故，因此才会采用了这种粗旷的设计。

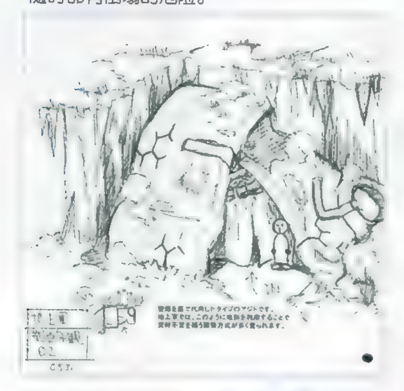
决定稿 地上军据点，其中挪用了许多旧文明的遗物。



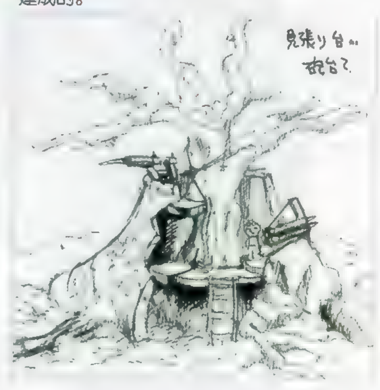
决定稿 地上军的建筑物基本上都是建设在地下，类似于壕沟一般。



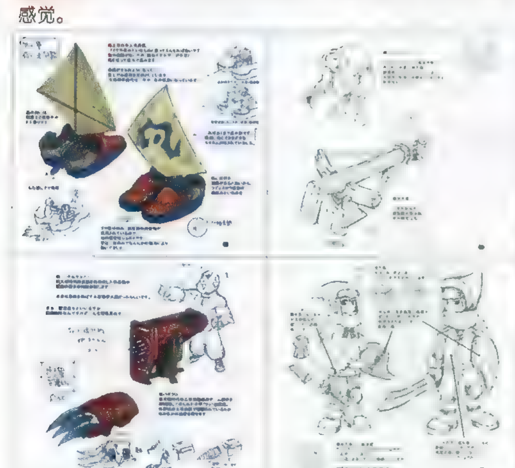
决定稿 利用断崖建成的小屋，不过这种房屋随时都有倒塌的危险。



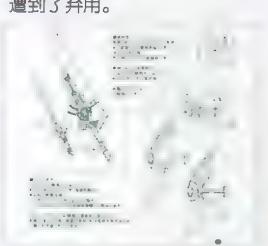
决定稿 地上军的了望台。看起来像是仓促间建成的。



决定稿 地上军士兵的武器以及装备，有着中世纪前战斗用具的感觉。



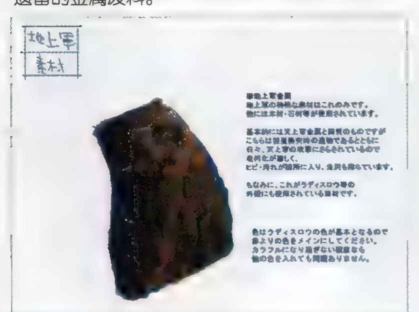
商讨稿 造型优雅的武器设计都遭到了弃用。



决定稿 地上军的一些日常用品。



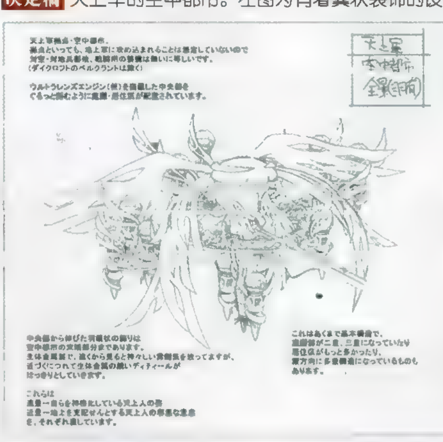
决定稿 地上军的建筑材料。也就是在彗星冲突时遗留的金属废料。



决定稿 天上军的建筑材料，包括透明材料、天上军金属、生体金属等多种。



决定稿 天上军的空中都市。左图为有着翼状装饰的设计，右图为去掉翼状装饰的设计。





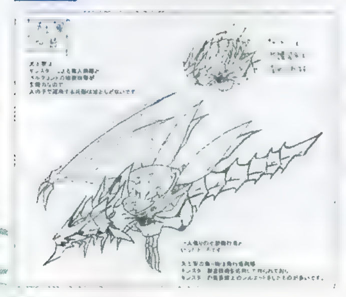
决定稿 空中都市的中央部，POWER PLANT部分的图解。



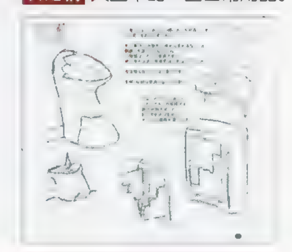
决定稿 这里是空中都市周边地区，也就是天上人的居住地。



商讨稿 天上军士兵骑乘的小型飞龙。



决定稿 天上军的一些日常用品。



亚坦摩尼神团的象征

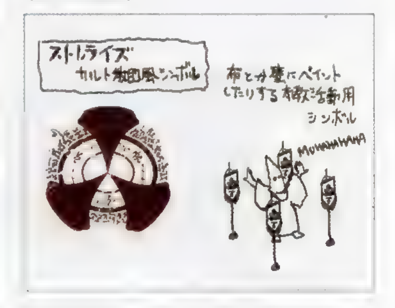
Symbol of Atamoni

现在我们看到的，就是在《宿命传说 2》中受到全世界人们信仰的宗教——亚坦摩尼神团的象征标志。当初设计人员曾为此提出过多个方案，下面大家便可以看到众多的未采用设计品的草图。

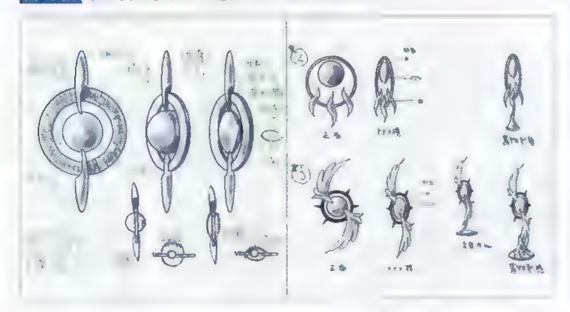
决定稿 装饰艺术风格的设计，在给人以神秘感的同时，又让人感觉到理性及知性的存在。



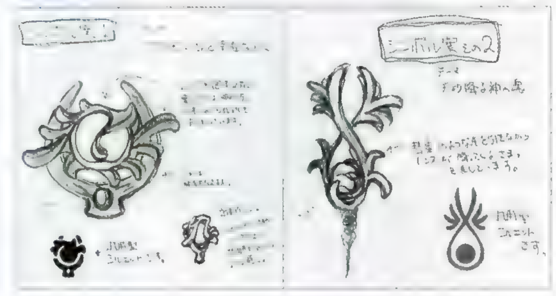
商讨稿 有些类似于射线警告的标志，给人以危险的印象。



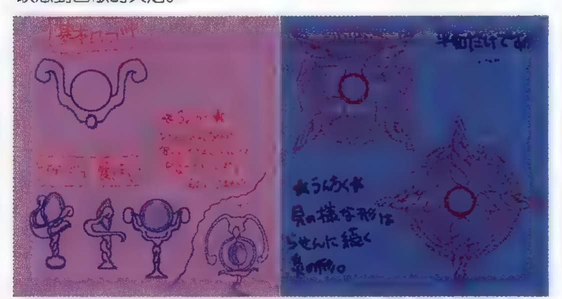
商讨稿 以透镜为中心的多种几何图案的设计。



商讨稿 与最终决定稿最为接近的方案，但还是显得稍微复杂了一些。



商讨稿 左边的图案令人感觉到母性的存在，而右边的方案则令人联想到四散的火焰。



商讨稿 以下的几款方案是考虑到将标志绘制在放置物品上而设计的，其中也有纹章状的设计。



飞龙

飞龙的初次登场，是在《宿命传说》的片头动画中，当时作为交通工具的它令人大开眼界。而在《宿命传说2》中，飞龙冲入海德堡中的那一幕，以及凯伊路等人乘飞空艇伊克希夫斯拉号强行登陆飞龙的那一幕更是给玩家留下了极深的印象。下面，就让我们一同来看一下在游戏中没有提到的一些关于飞龙的情报以其开发资料吧。

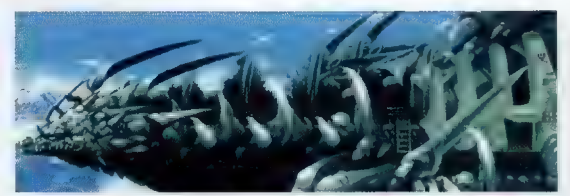
■**构造**

飞龙全长为100米，身高为60米，而当透镜发动装置能量全开时，最大速度能达到0.8马赫。

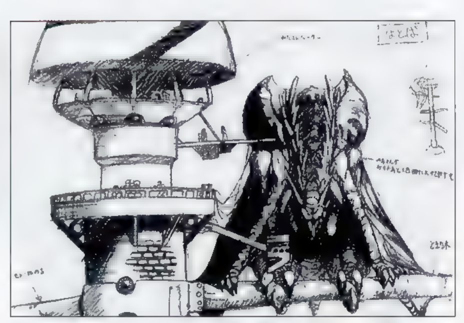
格纳库

驾驶室

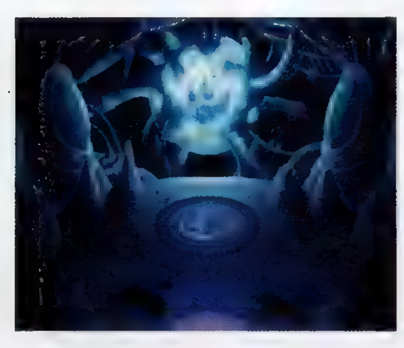
控制室



▲在《宿命传说》的片头中，当看到在飞龙上出现的甲板时，我们便已知道这个庞然大物属于人类的造物。龙型的机械船，这个称呼应该更适合一点。



▲在游戏中没有出现的飞龙休息时的样子，从这个角度看起来倒是很像一只正在树上栖息的大鸟。那根柱子还真是结实……



◀在《宿命传说2》中，我们可以看到飞龙内那充满了消化液的房间，而在那其中则有着类似于人体内的白血球一类的排除一切侵入者的浮游物，这也更增加了飞龙的神秘性。

■**历史与用途**

飞龙的最初开发，还是在天地战争之前的事情，而到现如今这种巨大的飞行运输工具已经变成了时代的遗物。在天地战争期间，由于失去了与飞龙有关的一切资料，以及其主要制造材料——生体金属和透镜严重不足，再加上科技的落后，想要再度制造飞龙几乎已经变成了一个不可能的任务。基本上，飞龙只是用来进行货物运输的，不过也有着它本来就是为了军事目的而开发的传闻。

状态画面中的角色们

在《宿命传说 2》中，玩家可以在状态画面中看到各个角色的能力、状态等数值，并且可以看到所有角色的两种画像。不过，相信在初次游戏中便看过裘达斯那隐藏在面具下的面容的朋友应该是为数不多的吧。由于只有在最终战前进入状态画面才能看到他这第三种隐藏的画像，因此有很多人或者是不知道，或者是一时大意错过了时机而导致无法看到那位“《传说》系列”中拥有最高人气的角色在《宿命传说 2》中的面容。为了能令这部分朋友达成心愿，因此我们特意在这里为大家奉上了这副画像，相信里昂／裘达斯的 FANS 这下该心满意足了吧。

画像 1

裘达斯（无面具形态）



凯伊路



罗尼

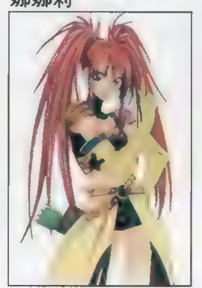


莉亚拉



裘达斯

娜娜莉



哈洛路特

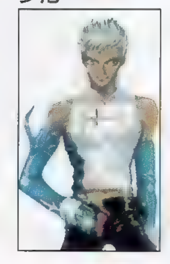


画像 2

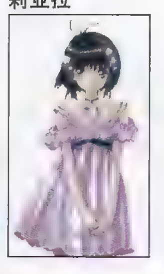
凯伊路



罗尼



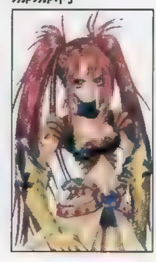
莉亚拉



裘达斯



娜娜莉



哈洛路特





集合了各种影像手法的RPG
《宿命传说2》监制吉积信访谈



——首先，在第一次玩这款作品时感到十分惊讶，游戏中竟然同时包括了动画、2D和3D等各种表现，这种手法好像是把RPG的极限发挥至极了。

其实这些运用的手法中包含了不少学问呢。动画、CG动画、3D的地图画面、角色间的对话画面捕捉和街道中的那些2D素描场景，当然还有3D迷宫！

——突然把这些影像手法都融入到一部RPG作品中，不但玩起来觉得很爽，而且在视觉上也得到了相当大的冲击呢！

画面基本上是2D的，但为了让各个场景能完美结合，我们采用了最恰当的表现手法。由于这次是在PS2上制作，所以我们把各种各样的表现方法都都融入到本作中。

——《宿命2》给人一种进化后的RPG感觉。那么现在换一个话题，这次《宿命2》的开发是从什么是否开始的呢？

在《永恒传说》制作完毕后，大概两年左右吧！如果要说实际开始制作的话，那应该刚好在两年后，我们就开始把故事、世界观等要素从前作中开始继承下来，接着就这些部分开始企划新作的事宜，也就是说，我们其实花了3年的时间才完成。距离前作《宿命》刚好5年后，所以对这个想法有着相当熟悉的感觉。

——为什么会考虑到要制作《宿命》的续篇呢？

在制作了PS版的《永恒》后，我们就一直在讨论究竟推出新作还是推出续篇的问题。我们认为《宿命》的续篇是最有趣的，因为彗星冲击了世界，之后的数百年便发生了天地战争，然后斯坦与露蒂这两位英雄出现，并伴随着一把名为守护者的剑一起冒险。在这个时候，大家会有什么样的想法呢？是否觉得这就是一款以"命运"为主题的RPG呢？所以，我们便继承了这个想法，开始着手开发"《传说》系列"的第一款续篇作品。

——复兴后的鼎立，这就是18年后的设定吧！

在斯坦与露蒂的时代中，世界面临破灭的危机。地壳被破坏兵器弄得支离破碎，城市也被破坏了不少，因此世界必须要复兴新的城市、建造新的城镇，接着拥有新意识的人们也顺理成章地出现了。整个世界给人一种十分生动的印象。

——在制作《宿命2》时，一共花了多少制作人员呢？

按照一般的常规，60～70人左右应该算是正常，但在多的时候会涉及大约100人在其中。在企划和设定时参与制作的人数十分少，但也有30人左右。

——动画部分是由谁制作的？

"《传说》系列"的动画部分一贯都是由I.G（专门制作动画的公司，在动画界和游戏界十分有名）制作的。这次的动画部分是有史以来最长的一次，这是因为主题曲的长度问题。仓木麻衣小姐的歌曲大概有两分半钟的时间，而在这段时间内，画面中要全部都显示动画，而且都是在刚进入游戏后立刻播放的，所以难度比起以前复杂了不少。

——你这样一说我也觉得动画部分的确很多。

这次的角色设计依然请来了猪股睦实小姐负责，如此大量的动画必须要有精确的画笔配合，所以觉得睦实小姐的画风是最适合的。我们首先把睦实小姐的画2D化，然后让这些画能像外出走动时出现的3D地图中演出，在一次又一次的检验后，最后便形成了大家所看到的样子。

——遗迹和森林等背景也很漂亮呢！

这些都是经过了角色在测试走动时放大并调整后的效果，就算玩家把背景扩大也不会觉得有乱七八糟的感觉。我们从最初的1倍细节化，增加到4倍细节化，因此绝对不会出现恶心的情况。

——在影像以及细节部分也制作得十分不错。

其实要制作这些东西真的很花时间呢！不只是游戏本身，就算是故事中每一个情节、想在战斗中提升能力的玩家和想把游戏中的道具全收集的玩家肯定也会留意到这一点，还有就是一些想收集称号的玩家……

——对了！玩家与其他人说话可以得到很多称号呢！

那都是些很难得到的称号。如果玩家要得到不同的称号，就必须要用不同的方法去体验游戏的乐趣。除此以外还有收集料理的菜谱、战斗中的BattleGradePoint等等，这都是为了一些想以极限的手段体验游戏的玩家而设计的。

——"《传说》系列"的战斗系统每次都有新的趣味性呢！

其实我对战斗系统不太熟悉，但我希望像我这样不懂战斗的人也可以感受到流畅感一流的战斗。游戏中操作同伴的AI有着十分聪明的智慧，就算他们一直在玩家的身后也会十分积极地战斗。虽然只让他们战斗的话要花上一定的时间，但只要让全部战斗都换成自动的话，那么一定会胜利的。

——对，AI的确是蛮聪明的。

当然，玩家也必须要使用道具或者其他手段去帮助他们，这样才能把最终BOSS打倒，虽然还是很花时间。

——相反，如果有多个玩家同时参加战斗，那么会怎么样呢？

这次攻击敌人的连击数可以达到999COMBO之多！但这次在连击方面并不十分重视，因为角色们都有一条SP槽，如果一直让角色去攻击的话会产生疲倦而减少SP槽。一旦让SP槽为0的话，那么攻击就落空，而且很容易被反击，并非只有不能移动那么简单哦！所以在攻击的同时也要注意休息，这就是人类最麻烦的系统了。

——那就是说一定要小心地战斗吗？

这次在战斗结束后会得到Grade点数，根据这个点数会给予战斗的评价。如果保持良好的平衡性战斗的话，相信并不会太难。但如果经常使用道具和使用晶术回复，那么Grade点数就会下降。

——提高Grade的评价，会发生什么事吗？

在游戏中是不能随便看到自己的Grade值有多少的。说不定玩家们所积累的Grade并不是正数，而是负数呢！其实把最终BOSS打倒并看完ENDING后就可以记录通过的存档，之后就会出现一幕让玩家们

惊讶的画面！我在通关时看到这一幕也曾情不自禁地大喊："啊？这究竟是什么回事？"。在游戏中一直猜疑"Grade点数究竟是用来干什么的？"，在通关后都被一一解开了。

——就是说，通关后有什么奖励吗？

这就是游戏中的一些细微的要素，这会让游戏变得更有趣。

声音和画面是"《传说》系列"的传统

——说起"《传说》系列"，那么大家肯定会联想起角色们的声音，因为第一作的《传说》中就已经加入了声音系统。

嗯！声音从当时SFC版的《幻想》开始就已经成为了一个传统。过去在《幻想》刚露面时我们竟然采用了ROM格式让声音播放，让不少人大吃一惊，很多人都以为"这应该是录音带编辑的吧！"

——这次的《宿命2》中，角色们真的在说话呢！

我们给声优们一共准备了5～6cm厚的3本剧本，而其中有两本是角色们在屏幕上对话时使用的。光是要录制凯伊路、莉亚拉和罗尼那样的主要角色就花了我们近一周的时间。

——在事件中大家都在说话了，实在是令人惊讶呢！

不但角色的形象由猪股睦实小姐绘画，而且每个角色都配上各自的声优。所以当角色们逐渐出现，并与玩家一起冒险时，会有一份更亲切的感觉。这些部分就是"《传说》系列"的传统，因此这次我们以更完美的状态将其表现出来。同样因为这次的平台是PS2，所以画面的清晰度可以再次提高。

——猪股睦实小姐与"《传说》系列"的关系已经有一段历史了，究竟睦实小姐是什么样的一个人呢？

一位十分可爱的女孩子。身材比较细小，性格也很好，好像芭比娃娃一样可爱。（笑）给人的感觉十分清纯，而且也非常热爱画画。虽然工作十分劳累，但只要看到自己的成品就会立刻消除疲劳感。

——睦实小姐是如何决定角色的风格呢？

在设计角色形象时，她会不断向我们询问有关的东西，比如角色的想法、角色的立场、女性角色的年龄、男性角色的身高等具体的数据，然后睦实小姐就开始在自己的脑海中浮现角色的轮廓。在经过一段时间的思索后，睦实小姐就会开始把所有自己想像的东西整理出来。一开始是线条，接着是外表和轮廓，然后便决定表情，最后把颜色添上就大功告成了。

——在决定不了角色时，也决定不了形象吧！这会影响游戏的主要部分吗？

是啊！所以制作角色的外表是绝对重要的部分。

——就是说，如果没有那些（外表）部分就不可能制作出整体的效果吗？

让睦实小姐选择喜欢的角色和轮廓深刻的角色可以让整个步骤提早完成。比如说没有了头部的哈洛路特只需"唰唰唰"几笔就可以完成了。但剩下的头部并没有那么简单……毕竟时代的设定与前作不同，作为过去时代的角色，角色们更需要一个崭新的形象。其实这个部分也全是睦实小姐的主意，因为在现代流行的装饰的腰带，而根据主人公凯伊路父母的设定，如果继承了两位的血统的话，那么造型应该比较比较偏向于盗贼。作为女英雄的莉亚拉更是以幻想的形象出现，为了更强调这种幻想的感觉，所以选择了一种在这个时代不会出现的服饰。这种设计方法对于睦实小姐来说是一件十分兴奋的工作。

——从前作的世界开始，让玩家可以看到一个呈现出18年后的一个全新世界的形象吗？

只要玩家接触了本作，就会觉得自己连前作也玩过了，其中的奥妙之处还是等玩家自己的发掘吧！

Namco似乎看到了新的挑战

——吉积先生的工作除了《传说》外还有其他吗？

只有"《传说》系列"而已。换一种说法吧！大概从一年前开始，不仅从开发上，甚至是《传说》产品的宣传工作也是由我自己亲自去做的。从SFC时代的《幻想》开始，我便一直在做有关该系列的事情，到现在为止已经有6～7年了。我一边在做产品的宣传工作，一边在帮助开发与其他相关的工作，那些工作其实与现在我在做的监督没有太大的分别。惟一不同的东西，可能就是要我自己去管理开发预算的工作了吧！

——吉积先生的工作中会出现一些开发与玩家间联系在一起的事情吗？

但现今为止一直都在做有关"《传说》系列"的工作，表面上看来好像有点可悲，但从更广义的角度来看，只要我肯付出这个努力，而玩家在购买前便已经感觉到"这个游戏很不错啊！"就已经很足够了。所以我要让角色们一出现就能引起玩家的欢呼声、同时制作两种类型的广告、然后用音乐和世界观让玩家们得到最大的满足。我们从很早开始便请求仓木麻衣小姐能为作品唱一曲，这次终于可以实现了。这么多的提升，其目的只为玩家能在购买本作后能对下一作更加期待，同时也会愿意花上大量的时间去体验这款游戏，让他们能体验到游戏中的高潮、感动和高像素的画质。

——电视广告中，女孩子无论去到哪都不停地跑动，好像充满了无限的意欲呢！

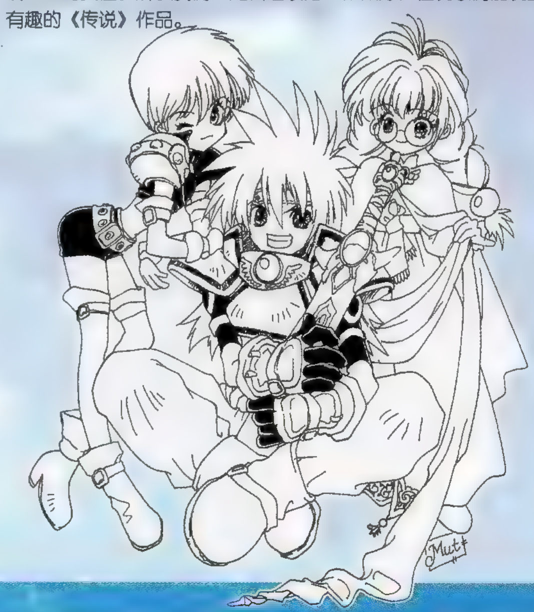
这次的电视广告分成了两个段落。第一个段落是以动画影像为中心，另一个段落则是从10月开始，慢慢变化的形象广告。在广告中，有3名女子高中生在不停地奔跑，接着她们走出了现实社会的小圈子，最后成功逃跑。在向前踏出一步的话，会否打开另一个更美好世界的大门呢？这就是广告主题要表现的东西。在广告的最后，3名女子高中生爬上金网，然后向天空中飞去，想像这就是整个广告的高潮部分。女子高中生是由16、17和18岁的3名女孩演出的，在录制当日，她们真的从早上6点30分一直跑到黄昏的6点30分呢（中途几乎没有休息）！但最后依然还充满了活力！（笑）

——这也是托电视广告监督的福啊！看来游戏监督的工作真的十分广泛。

不过这些是根据所在公司决定的。Namco的监督制度是从去年的5月份实施的，每个监督都有自己的立场，什么事必须去做，什么事不可以去做，这些都是在脑海中支离破碎的意识。对于我来说，并不是那种要在开发的现场制作软件的角色，所以我囊括了开发与设计这两项工作来做。不过总的来说，我在宣传和市场调查的工作上付出的部分还是比较多的。每次还要管理所有的预算，这让我更觉得自己是一个电影监督。特别是在制作本作时，从店员们的谈话中还提及了不少售卖的方法、预约特典的内容和广告等事宜。当然还包括去年（注：2001年）的东京电玩展。

——游戏开发的规模越来越庞大，要统一意识实在是不可能实现的事情。制作者、售卖者与宣传者的意识都存在了不同形式的差异。日本的Carlos Ghosn把开发、贩卖和宣传都交给同一个小组去策划，Namco会否采取这样的做法呢？

Namco拥有很大的潜力，但我想这其中也有一些我们不能好好发挥的地方。过去的Namco就拥有着一股十分庞大的力量，这些完全可以从开发者和制作小组的素质中看出来，厉害的人实在太多了！如果让他们各自发挥自己的实力，可能会在途中发生很多错误。这次增加了监督制度，其实也起到了巨大的作用。每个月得到的收入就间接换成自己的责任。所以我们一定会继续把工作做好，让玩家们能玩到更有趣的《传说》作品。







Tales of Eternia®
永恒传说
机种：PS
发售：2000年11月30日
售价：5800日元
机种：PSP
发售：2005年3月3日
售价：4800日元



利德·哈谢尔

Rid • Hershel

《永恒传说》的主人公，是一位居住在边境之村拉修安的普通狩猎者。每天除了狩猎、吃饭就是睡觉，是一位只要每天能和平地度过便满足的家伙。如果说到有什么能让他头疼的话，那么大概就只有青梅竹马的法拉了。原本可以安详度过一生的他却被突然从塞雷斯蒂亚到来的美露迪打破了沉寂，同于担心硬要帮助美露迪的法拉有危险，因此他十分无奈地离开了村子。在冒险的旅程中遇到雷伊斯让利德的人生观发生了重大转变，原本是对立关系的雷伊斯却在最后赌上性命保护自己，利德从此便认识到保护自己最珍贵的东西的重要性。于是利德便坚定了自己的信念，与同伴们一起走上了征途。

利德能从一名普通得不能再普通的“农民”角色变成拯救整个世界的核心人物的过程让人回味无穷，剧情的优秀也是《永恒传说》让无数玩家称为“传说的巅峰作品”的原因。历代《传说》中，利德可以算是最平凡的角色，不是英雄也不具备任何战斗职业。

Profile

CV：石田彰
年龄：18岁
身高：178cm
体重：62kg
职业：猎手

法拉·奥丝特

Farah Oersted

小时候的法拉经常与利德和基尔一起玩，那时在她看来，世界上的一切事物都是在围绕着自己而转动的。所以她明知封印了魔物的雷库鲁斯丘陵是多么危险也坚持要进去，最后连累了自己那作为村长的父亲和一群村民在拯救行动中牺牲了，这次事件也称为“拉修安的惨剧”。因为此事而大受打击的法拉为了要掩饰自己心中的悲痛，于是一直以灿烂的笑容和开朗的性格与其他人相处。作为青梅竹马的利德每次在法拉受到伤害时都会挺身而出，但法拉一直都搞不懂利德在自己心目中的地位。直到遇上雷伊斯后，法拉藏于内心深处的伤痛被慢慢地愈合，虽然精神上经过了长事件的斗争，但最后她用自己的双手摆脱了过去的阴影。

法拉给人的感觉就是一名十分活泼的少女，无论从平时的言行还是善用拳脚功夫的动作都能体现出来。虽然她一直想成为道场的弟子，但可能跟内心的杂念有关，道场师父一直不肯收她为徒弟，反而误打误撞的利德得到了师父的赏识。

Profile

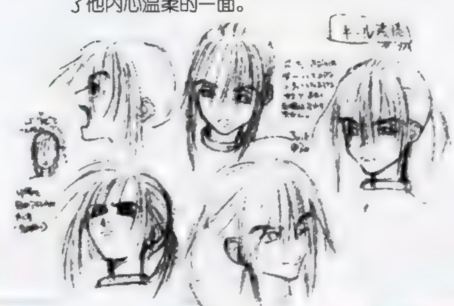
CV：皆口裕子
年龄：17岁
身高：161cm
体重：46kg
三围：B83 W58 H84
职业：农民

基尔·泽贝尔



与利德和法拉比较起来，基尔可以算是一个完全没有一技之长的角色，如果硬要说出他的长处，那就是那份对晶灵和两个世界的知识。最初重逢时，基尔因为坚持自己的理论而被困在天文台悔过，相隔数年后，他竟然把前来探访的利德和法拉误认成敏兹大学的人。在长事件的旅行中，基尔得到了更多关于世界的知识，但最重要的是他更学到了很多大学中学不到的东西。最主要还是通过美露迪的遭遇，让他学到了人与人之间那份无法解释的感情。

老实说，基尔给人的初始印象十分恶劣。不但自大、书呆子性格，而且还企图利用美露迪让自己再次返回敏兹大学赢取其他教授的欢心。不过基尔终究是一个心地善良的人，虽然连跑两步都觉得吃力，不过给人的感觉还是十分可爱的。尤其是看过了他小时候和利德、法拉的遭遇时，更显出了他内心温柔的一面。



Profile

CV：保志总一朗
年龄：17岁
身高：174cm
体重：51kg
职业：敏兹大学光晶灵学部学士

美露迪

MEREDY

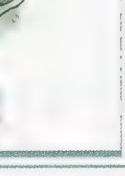
美露迪是因非利亚人和塞雷斯蒂亚人所生下的孩子。原本作为晶灵技师在塞雷斯蒂亚生活的美露迪得知世界灭亡的危机与自己的父母有关系后，出于自身的强烈责任感，于是美露迪便抱着一丝希望，自己一人前往因非利亚寻求解决的办法，并想证明给自己的父母看，他们的做法是错误的。虽然得到了利德和法拉等同伴的帮助，但在整个冒险旅程中，美露迪都隐瞒着过去被母亲作为研究品和被抛弃的恐惧。直到遇上从歧视关系到逐渐关心自己的基尔后，美露迪内心的恐怖才开始慢慢消去。

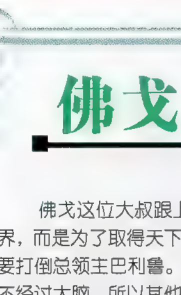
提到美露迪，相信玩家们最有印象的就是她的“梅鲁尼克斯语”了。先不对声优南央美的语言学习能力作评价，光是Namco对每个字符都有相应假名的想象空间就已经让人佩服不已。Namco似乎十分喜欢创造新语言，除了本作外，《风之克诺罗亚》中的特殊语言也让人印象深刻。幸好这些让人不解的对话只出现了一小段时间，不然还真的会令人郁闷而死。



Profile

CV：南央美
年龄：16岁
身高：157cm
体重：45kg
三围：B80 W56 H82
职业：晶灵技师





佛戈

FOG

佛戈这位大叔跟上主人公们冒险的原因并非为了拯救世界，而是为了取得天下，作为自由军西尔艾斯卡领袖的他必须要打倒总领主巴利鲁。佛戈那份粗犷的性格让他在说话时完全不经过大脑，所以其他人要跟他说话感觉特别累，幸好他那头脑聪明的副官爱拉能及时帮他纠正。作为自由军西尔艾斯卡的领袖，他同时也成为了整个部队的精神支柱，无论从服装还是性格看来，佛戈是那种拥有不死身的类型。佛戈的反应笨拙，不会根据周围的环境而改变自己的行动。不过也正因为这个特点，让敌人无法猜测他的下一步行动。现在佛戈最关心的就是行踪不明的妻子下落。

虽然佛戈给人的感觉的确很粗野，但从另一个角度看的话，应该用“豪爽”来形容他会更贴切一点。不过作为领袖的他，那份霸气已经完全体现出来。可惜佛戈和恰特在本作中都有着相同的命运，那就是登场机会极少且战斗十分不实用。

Profile

CV：江原正士
年龄：18岁
身高：185cm
体重：92kg
职业：自由军西尔艾斯卡的领袖





恰特

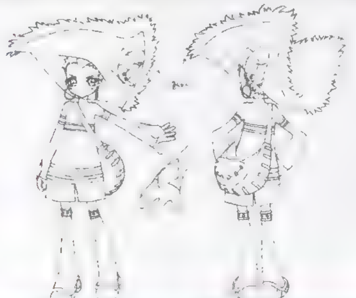
Chat

Profile

CV：野田顺子
年龄：12岁
身高：146cm
体重：38kg
三围：B76 W55 H77
职业：无

是有名的大海盗安弗利特的后代。恰特十分敬爱自己的曾祖父安弗利特，并以他为荣。不过由于自己的父母觉得海盗这个职业十分羞耻，因此并没有一直继承下来。但年少气盛的恰特却完全相反，从小到大都渴望能像爷爷那样成为有名的海盗。恰特刚登场时好像是一名拥有成年人般的冷静头脑和强大实力的角色，但与利德交流得越久，内心那份小孩般的天真烂漫就开始表露出来了。最初遇到利德等人时，对他们完全不抱信任感。但得知利德的目的是为了拯救世界后，于是内心那份尊敬的信念便开始萌芽了。不过毕竟是女孩，她对美露迪的宠物曲奇十分反感，心里一直后悔把它也带上了自己的爱舰。

第一眼看到这名角色时，想必没有人会觉得她是女孩子吧……不过说起海盗安弗利特，这可以说是几乎围绕了每一作《传说》的名字，有兴趣的玩家可以参考本专辑的相关介绍。







雷伊斯

Rassis Fomalhaut

雷伊斯实际上是因非利亚王古鲁诺伦Ⅱ世与爱妾所生下的私生子，可以说他的身世其实相当复杂。现在的他作为王国骑士誓死效忠着自己的父亲，但同时又要面对着把自己最爱的母亲逼死的王妃。虽然自己也流着王族的血脉但却对此十分反感，因为自己的父王已经完全否定了自己的存在，那也等于否定了亲生母亲的存在。不过他依然确立了自己誓死效忠国王的使命，于是无论是多残忍的事情也必须去做。雷伊斯的内心已经完全被国王封闭着，就他看来，国王的命令就等于一切。但当他遇上利德等人后，他开始后悔自己的人生和所做过的一切。于是在最后关头，他舍弃了过去的立场，用自己的生命拯救了世界。

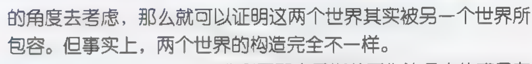
在RPG这种比较注重剧情的游戏中，悲情角色和让人落泪的剧情是少不掉的，而在本作中负责这份工作的便是雷伊斯。虽然大家都会在最后祈祷着雷伊斯能再次出现，但悲剧往往就是让人留下这样的眷恋。在这里要忠告大家一句："不要把提升能力的道具用在他的身上哦！"

Profile

CV：矶部弘
年龄：25岁
身高：182cm
体重：76kg
职业：元老骑士



艾塔尼亚的世界构造



艾塔尼亚是由两个世界和中央部分的境界面区域所构造而成的。拥有比较多的绿色、气候稳定，且农业发达的世界是因非利亚；灰暗且寒冷，工业发展迅速的世界便是塞雷斯蒂亚。而夹在两个世界中央的境界面的就是奥尔巴斯界面。统合这3个空间就构成了艾塔尼亚。

站在因非利亚地表仰望天空的话，可以通过奥尔巴斯界面看到倒立着的塞雷斯蒂亚；同样，站在塞雷斯蒂亚的地表仰望天空的话同样能通过奥尔巴斯界面看到对方。从这点去分析两个世界构造的话，便可以得知两个世界的位置像镜子般映射着，从更长远的角度去考虑，那么就可以证明这两个世界其实被另一个世界所包容。但事实上，两个世界的构造完全不一样。

因非利亚和塞雷斯蒂亚作为各自的惑星存在，只是它们围绕着同一个恒星而转动而已。但是，它们之间却因为塞法特空间的扭曲而出现了连接点，虽然两颗惑星的位置依然没有产生变化，却让原本不可能到达的地方产生了连接的地方。只要有一个物体能从其中一个世界穿过境界的话，那么便会出现在另一个世界的上空。那为什么两颗惑星的中央不是宇宙呢？那就是奥尔巴斯界面所产生的效果，让任何东西都不会掉进宇宙中。

艾塔尼亚的诞生



创造出物质和物质世界的就是创造神塞法特。而支配非物质世界并憎恶物质世界的就是破坏神奈雷特。两位神灵从来不会直接相碰，不过奈雷特操作了一些被支配的人、塞法特也创造一些使者，不久后两者便会发起战争。在这个过程中被选中的人类都会被授予极光之力战斗。由于长久以来一直没有出现过胜利者，于是在8000年后，两者所对立的世界形状便发生了变化。

很久很久以前的"世界"只是一个被奈雷特支配的非物质世界，当时被称为"鲸腹"。在鲸腹中不存在任何物质，只存在着生命和精神体。但在8000年前，创造神塞法特出现且创造了现在的世界。被称为物质世界的当时，在创造神塞法特的加护下文明高速地发展着。大约在3800年前，由塞法特统治的梅鲁尼克斯惑星联盟便诞生了。在之后那个被称为梅鲁尼克斯文明的时代里，不断发展的高度技术带来了繁华的生活。但大约在2300年前，破坏神奈雷特终于让因非利亚和塞雷斯蒂亚之间爆发了极光战争。由于战火的发端让两个世界的人们互相憎恨，战火的威胁也一再扩大。塞法特在忍耐了这100年以来不曾停止的战争后，终于在2200年前使用塞法特之环把两个惑星分别封闭起来。

从此以后，艾塔尼亚便成为了一个没有任何祝福的地方，而塞法特也不断给予人类惩罚和试炼。人类在这个闭锁的空间中不会出现互相残杀，且思想也不会腐败。不过塞法特最后还是给人类留下了一丝希望，那就是当每个人都学会了体谅并了解他人后，那么便让他们穿越世界再次一起生活。但是人类并没有补偿自己的罪，因此两个世界一直保持着封锁的状态。

Tales of Eternia 剧情概括

在这个世界上，存在着两片如镜子般相互映射的世界：充满绿色和生机的因非利亚和天昏地暗的工业之地塞雷斯蒂亚。两者之间虽然远在天边，但也仿佛伸手可及。自从2000年前的极光大战后，创造神塞法特将两个世界割断了关系。虽然他最后为两个世界的人留下了一丝希望，但两个世界间只存在不断的藐视和怨恨。而在今天，在两个世界上生活的人都不知道，危机已经逐步迫近了他们……

漆黑的深夜，在被虫子的叫声所覆盖的森林中出现了一阵阵完全不合节拍的骚动。伴随着树林间的叶子那不自然的摇动，一小寸微弱的人工光线和老人的身影出现在树林间。突然，在一台巨大的机器里面钻出一只小动物，而接着出现的是一位粉红色头发的少女。

“你都准备好了吗？”老人问到。

“嗯！都妥当啦！”女孩欢快地回答。

接着，女孩坐上了巨大的机械，飞向天际，老人摇了摇头，发出了遗憾的叹息声。

第二天早上，生活在拉修安村的少年利德循例去山上的了望塔巡视。但路途中天空上一阵奇异的闪光令其停了一下。而当他来到了望塔时，与其青梅竹马的女孩法拉早就在这里了。正当两人在争吵着天空最近的异样情况时，突然一个发光物体飞速坠落到了附近。虽然两人并没有受伤，但了望塔已经被撞得粉碎。法拉在好奇心驱使下向坠下的地方跑去，利德也无奈跟了过去。而当他们赶到坠落地时，出现在两人面前的，是一架已经损坏的飞行器，以及一位服装怪异的粉红色头发的女孩。

在机器爆炸前的一刻，利德救下了女孩，而在接触到她的瞬间，女孩胸口前的项链发出了彩虹色的光芒。不过她说的那种奇怪的语言却让两人完全摸不着头脑。两人把女孩送到了村长那里，可当得知女孩可能来自于塞雷斯蒂亚后，村长的第一个反应就是把她赶出村子。虽然利德和法拉苦苦哀求，但村长因为迷信古代的历史而执意要赶走女孩。就在此时，一名与女孩说着相同语言的男子破墙而入，还企图加害女孩。虽然利德和法拉将其击败，但这却坚定了村长的信念，而恼火的法拉也决定和女孩一起离开村子去寻求帮助。当得知法拉的下一个目的是要寻找童年的好友基尔后，利德也只好无奈地跟着他们一同上路了。

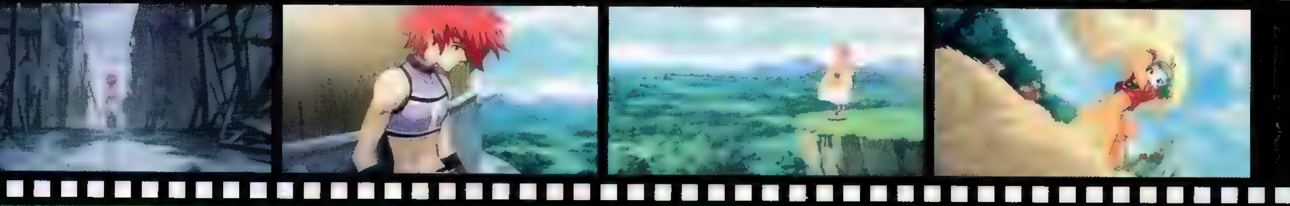
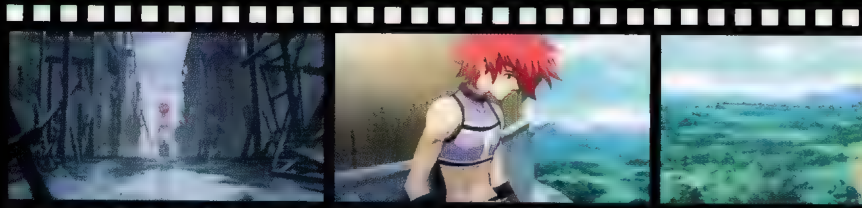


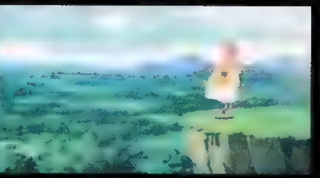
离开村子后，女孩很勉强地用因非利亚语说出了自己的名字是美露迪，而在她身旁的小动物叫曲奇。在历经了一番周折后，几人终于来到了敏兹大学，但在进入了大学院后，美露迪不知为何异常兴奋，把服务台的工作人员气得半死。而在进入了光之精灵研究室后，美露迪胸口上的项链突然发出耀眼的光芒，把整个研究室的仪器全部弄坏了，冲进来的大学院长看到此情况后愤怒地将众人赶了出去，幸好基尔的助手桑库告诉了他们基尔的所在地，原来基尔因为坚持自己所写下的“世界连锁崩坏的推论”而受到院长的处分，现在被困在岩山观测所中思过。而当桑库看到美露迪的打扮后，作出了她应该是塞雷斯蒂亚的宫廷晶灵术士的猜测。

当众人来到爬上敏兹岩山的观测站里时，一名蓝发的青年忽然冲了进来，并向众人证明自己的理论是正确的，而这个一副书呆子样的家伙，便是利德和法拉要寻找的基尔。在说明来意后，基尔初步推断美露迪来因非利亚的原因是想要阻止两个世界发生碰撞。为了能了解事实的真相，基尔决定把美露迪带到以前的恩师马塞特博士那里，因为博士是梅鲁尼克斯语的权威人士，不过他现在已经离开了敏兹大学，隐居在莫露露村。在路途中，3个小时候的好朋友再次回忆起过去的美好时光，但基尔似乎只打算利用美露迪让他再次回到敏兹大学。

到达莫露露村后，基尔将美露迪的事情告诉了博士，虽然马赛特尝试与她交谈，但似乎也十分勉强。于是马塞特博士送给每人一个欧杰耳环，说只要大家能了解对方便可以交谈，但现在的情况似乎还不能正常沟通。突然，美露迪慌张地跑出了外面，于是其他人也跟着她进入了危险的丛林地带。赶到最深部，才发现美露迪原来是为了找曲奇才走出来的，当击败了袭击美露迪的怪物后，基尔恼火地责怪起美露迪。而就在这时，“对不起啊！不要生气嘛！”美露迪的一句道歉惊动了基尔和法拉，看来通过这件事后，欧杰耳环的作用终于发挥了出来，不过反应迟钝的利德直到别人提醒他时才注意到这一点……

根据美露迪的解释，要阻止世界崩坏的方法就是要收集所有的大晶灵，并得到他们的帮助。在马赛特博士的建议下，众人在水晶灵河与水之大晶灵温蒂



妮签订了契约，而她也暂时寄宿到美露迪和基尔的craymel管中。

之后，众人决定前往因非利亚王都向国王汇报这件事。不过他们却在城门前的吊桥就被士兵给拦了下来，基尔本打算到王立天文台再观察一次塞雷斯蒂亚的距离是否发生变化，但在最上层被负责人阻止了。虽然基尔再次把自己的论文提出，但却被别人嗤之以鼻，无奈之下众人只好尝试到教会宣扬一下。可惜虽然基尔满口理论，说两个世界的距离越来越近会引起“大坠落”，但想不到教主竟然是蛮不讲理的人，竟然命令士兵把众人押到了牢狱，不过众人倒是利用这个机会见到了国王。

就在众人即将面临着水刑的危机之际，王立天文台长救下了他们。原来刚才他看过了基尔散落的论文后发现事实的确如基尔所说，两个世界的距离拉近了。在经过一天的调查后，第二天天文台长发表了演讲，但他竟然说这个是塞雷斯蒂亚人的阴谋，这让众人顿时大怒，但同时也无能为力。天文台长同时说能连接两个世界的光之桥是战争的关键，并派遣士兵去寻找。当众人到达因非利亚港后，就在临上船时基尔说自己想留下来协助天文台长一起研究光之桥，于是利德等人只好答应他，然后坐上通往商业镇巴罗尔的船了。

在镇上，众人看到一名壮汉在欺负一名小孩，于是见义勇为的法拉便上前教训了壮汉一顿，想不到原来那位小孩是小偷，因为偷了别人的东西才被打的。就在被指责的时候，一名叫雷伊斯的商人救下了众人，而在两边的沟通下，雷伊斯说在风晶灵空洞中可能会找到线索，而且还开玩笑地向众人勒索5万块才肯带路。两方再次汇合后，美露迪惊讶地发觉原来她与雷伊斯发生碰撞时也会产生虹色的光芒。

当与风之精灵签订契约后，雷伊斯说自己还有别的要事，于是便离开了队伍。而此时基尔也再次赶到大家的面前，说是研究的事情已经告一段落，现在要继续与大家一起冒险。

由于之前曾经听说过在东边大陆上的沙漠区域气候十分炎热，于是众人决定前往该处打听火之大晶灵的下落。在到达了热沙镇相巴鲁后，众人开始询问这里的居民，最后定下了下一个目的地——火晶灵之谷。正当众人对这里出现的满地熔岩毫无办法时，基尔脑筋一转，召唤出温蒂妮发动结界，这样众人才最终安全通过熔岩地并在通过考验后与伊弗里特订下了契约。



集合了因非利亚世界的3位大晶灵的力量后，光之大晶灵蕾姆也被召唤了出来，由于同时受到3位晶灵的推荐，蕾姆也只好答应帮助众人去塞雷斯蒂亚。蕾姆交给利德一个能召唤出光之桥的道具，而基尔也告诉了他们光之桥所在的位置——法罗斯山。

在登上法罗斯山的途中，山顶上方突然落下一大堆巨大的石块，法拉因躲避不及掉下了山崖。在昏迷中，法拉回忆起小时候的事情——拉修安的惨剧，因为此事，不但自己的父亲牺牲，而且还在她内心深处留下了沉重的阴影。众人在寻找法拉时看见在悬崖对岸的雷伊斯已经把法拉救起，于是大家约好在山顶上回合。在到达了机关室后，美露迪召唤出蕾姆，并架起了光之桥，正当众人要登上去时，雷伊斯随后赶到，但让人不解的是他竟然举起了手上的剑指向众人。原来雷伊斯竟然是王国骑士，他只是为了监察利德的行动才一直跟随着众人，虽然曾经是同伴，但在世界的危机之前利德还是选择了把雷伊斯击倒。当雷伊斯体力耗尽而倒地时，利德等人在追兵赶到前从光之桥进入了塞雷斯蒂亚的世界。

阴暗的天空和灰色的大地，这就是塞雷斯蒂亚给人的第一印象，对于来自因非利亚的利德等人来说，这里仿佛就是一个死寂的世界。幸好队伍中有一个本地人美露迪，于是就跟着她的指导，前往美露迪的故乡——晶灵栖身之镇艾梅。

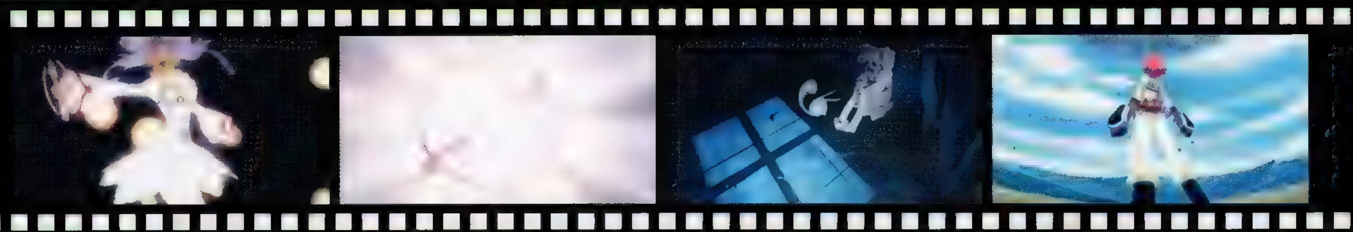
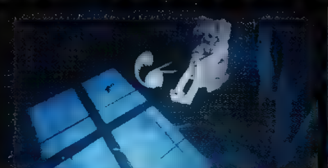
在进入艾梅后，美露迪先向村人介绍了利德他们，而塞雷斯蒂亚人也没有传说中的那么凶狠。接着美露迪询问众人要不要到图书馆查资料，书呆子基尔当然立刻答应下来。但利德似乎对睡觉更有兴趣，于是自己一人先离开了。法拉在掉下山崖后一直心不在焉，似乎那段遭遇再次再次勾起了她的心事。第二天，美露迪建议到路易斯卡找加莱诺斯，相信可以找到更多关于晶灵的知识。而这位加莱诺斯不但是一位对晶灵的研究十分有造诣的科学家，并且还是美露迪的老师。

来到加莱诺斯所在的废墟之村路易斯卡后，美露迪便立刻飞奔到恩师所在的房子。听完女孩的话后，加莱诺斯表示对利德和美露迪接触时发出的虹色光芒十分有兴趣，于是希望利德能跟他到地下研究室一趟。晚上，美露迪与法拉聊起自己的过去，法拉从谈话当中得知美露迪也和自己一样，拥有一个十分阴暗的过去。第二天，加莱诺斯对利德说他体内蕴藏着一股十分强大的力量，但是必须要通过某些条件才能引发出来。

在加莱诺斯提供的情报下，众人在废矿站中与来到塞雷斯蒂亚后遇到的第一位大晶灵——地之诺姆签订了契约。随后美露迪建议众人到港镇贝鲁迪，因为据说在那里应该可以打听到其他晶灵的下落。可惜如果要从这边去贝鲁迪的话，必须要乘船渡过大海。众人一边说着一边向附近的小屋走去，但当他们进入了屋子后，突然被四处喷出的催眠气






体给弄昏了。醒来后虽然依然在屋子里，但却发现所有的门窗都不见了，屋子成为了一间密室。尽管在一番波折后终于走出了这个奇怪的屋子，但众人都不明白这究竟是谁搞出来的陷阱……正当众人准备离开时，一个神秘的声音竟然说众人已经通过了试炼，回头一看原来是一个打扮得很像海盗的小女孩。这位叫恰特的小朋友竟然是传说中的大海盗安弗利特的子孙，现在为了寻找过去祖先在塞雷斯蒂亚留下的七大秘宝而在寻找船员。正好利德等人也需要乘船，于是双方一拍即合，便坐上了恰特的豪华海盗船——班鲁迪亚号。

到达港镇贝鲁迪后，众人发觉这里是冰天雪地，以现在单薄的服装根本不能坚持下去，于是在服装店换上了防寒的衣服。在期间也打听到冰之大晶灵就在附近的冰晶灵山上，于是众人便冒着大雪前往。当他们在山顶与冰之大晶灵赛露修丝结下契约后，暴风雪也自此停止了。

回到贝鲁迪后，众人都为他们的壮举发出了庆祝的呼声，当进入酒场时，



利德等人竟然被受邀加入自由军西尔艾斯卡，并称这支军队的目的就是为了讨伐巴利鲁才建立的。由于志同道合的缘故，利德答应了加入自由军。邀请众人的年轻人希望利德能到职人镇丁西亚会见西尔艾斯卡的领袖佛戈，因为只有他才知道巴利鲁的所在地。就在出发之前的晚上，美露迪身上的项链不断发出虹色的光芒，她的预感告诉她故乡艾梅传来了悲鸣，似乎发生了大事，于是众人便陪同美露迪乘坐恰特的船回去艾梅。

而当他们赶到时，看到的，却是已经被破坏得惨不忍睹的艾梅……

在图书馆里，众人惊异地再度遇到了曾在拉修安村袭击美露迪的西阿蒂斯，当将他击退后。众人从幸存者的口中得知这次应该是巴利鲁的计划，这更激发起他们加入自由军歼灭巴利鲁的决心。

在丁西亚让船上的人看过了年轻人给利德的信物后，一名叫爱拉的女性答应带众人前往会见佛戈。在途中，爱拉先为大家分析接下来进攻巴利鲁的计划。据她所说，巴利鲁城被一层保护层所包围着，无论什么样的攻击都无法攻破，只有古代流传下来的“极光术”才能冲破该保护层。

在会见了领袖佛戈后，佛戈告诉众人，对付保护层，可以使用塞雷斯蒂亚晶灵炮，再集合所有大晶灵的力量将其轰破。但是现在众人的手中还欠缺雷之大晶灵的力量，于是佛戈便带领大家去寻找大晶灵，而基尔便留下来协助爱拉改造晶灵炮。在佛戈的带领下，众人来到雷晶灵的遗迹。而当在深处通过了雷之大晶灵瓦尔特的考验后，美露迪终于收集了所有的晶灵。而此时，晶灵炮的改造工作也到了尾声。

第二天早上，对巴利鲁城的进攻计划开始了。在得到了所有大晶灵的力量后，晶灵炮的威力变得异常惊人。在成功把保护层粉碎后，自由军和利德等人攻入了城里。

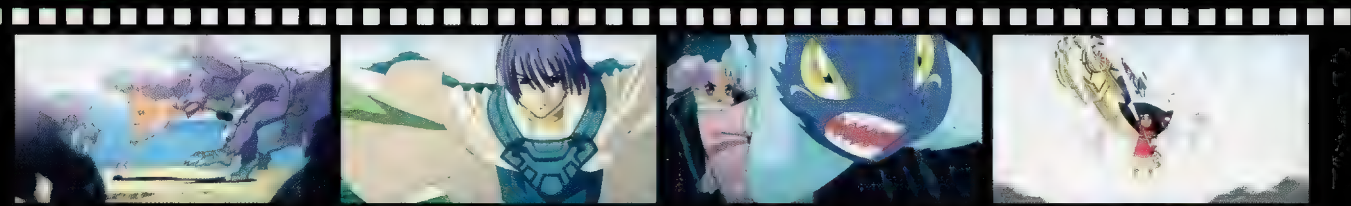
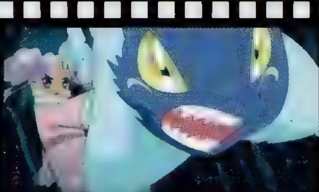
但当他们进入巴利鲁的房间后，众人却诧异地发现，出现在他们面前的，竟然只是巴利鲁的骸骨，此时，巴利鲁的妻子希塞露出现了。原来，巴利鲁早在10年前便死了，一直在幕后操纵一切的人，就是众人眼前的这个女子。

战斗一触即发，虽然众人已经千锤百炼，但面对这个可以控制星球轨迹的女人也是束手无策。希塞露最后发动极光术打算把利德等人一举歼灭，但在危机之际，雷伊斯突然出现并使用反对属性的极光壁为众人挡下了这招。虽然利德等人已经安全地被传送到另一地方，但雷伊斯却已奄奄一息了。在法拉的泪光下，雷伊斯将塞法特之键交给了利德。

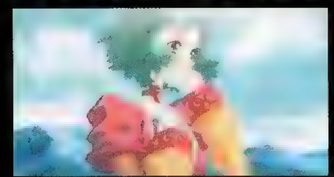
“学会极光术后，你也要学会保护自己最重要的人。”当对利德说完这句话后，雷伊斯永远闭上了双眼。

在离开巴利鲁城时，基尔询问美露迪为什么好像认识希塞露，接着得到的是一个十分惊人的答案——“因为希塞露和巴利鲁是我的父母啊。”众人在得知美露迪一直在跟自己的父母战斗时心里十分惭愧，尤其是最初不了解美露迪的基尔更是如此。

众人依照雷伊斯的遗言再度拜访了加莱诺斯，加莱诺斯在看过了塞法特之键后向众人作出了解释。原来，全部事情的起因都是因为这把钥匙。塞法特之键宿有创造神塞法特的力量，只要通过塞法特的试炼就能完全掌握极光术。而极光术又分为暗之极光术和真之极光术两种。但只有用真之极光术才能战胜希塞露。并且只有具备特殊素质的人才能通过试炼掌握极光术，雷伊斯不能战胜希塞露是因为他还没有完全通过塞法特的试炼。加莱诺斯告诉利德接受塞法特试炼的地方，并建议众人去找佛戈，寻求他的帮助。







加莱诺斯留在职人镇与爱拉一起研究天空中出现的黑色球体，利德等人便连同佛戈乘船来到了塞法特神殿。由于只有利德一人具备极光术的潜质，于是其他人只好在神殿门外等候。而利德则进入神殿开始了试炼。

在经过了精神和力量的考验后，利德学会了雷伊斯保护众人的力量——极光壁。虽然接下来利德还需要进行第二个试炼，但是为难他的是下个进行试炼的地方是故乡因非利亚，在没有光之桥装置的情况下，众人究竟要怎样才能回去呢？这时恰特建议寻找祖先留下的七大秘宝，说不定能在其中找到合适的道具。在恰特秘密小屋的古文书中，提到了海盗遗产中的确有类似光之桥的装置，于是众人便按照提示去寻找。在把恰特的班鲁迪亚号改造后，众人利用新增加的潜水艇在海底寻找到了7块远征之桥的零件。在寻找的过程中，还与隐藏的暗之晶灵结下了契约。利用远征之桥，众人终于再次回到了因非利亚。

回到自己的故乡后，利德通过了第二个试炼，并学到了新的强力技能——极光剑。但就在试炼结束的同时，众人发现自己的船已经被误会自己是塞雷斯蒂亚间谍的因非利亚王国的舰队包围住。被押进监狱后，明白事实真相的公主偷偷地把众人救了出来。从城外的港口夺回了班鲁迪亚号后，利德再次利用塞法特之键找到最后的试炼地点——两个世界之间的奥尔巴斯界面。

利用远征之桥，众人到达了界面层。原来，最后一个接受试炼的地方就是在天空中出现的黑色球体旁。利德在通过试炼后学会了最后的技能“极光波”，但现在的问题是如何击破这个奇异的球体。利德再次使用塞法特之键启动了强力的大炮把黑球打开了一个缺口，但众人也在爆破中昏迷过去。

虽然利德等人被自由军所救，但当听到巴利鲁城边的晶灵炮正在受到因非利亚军队的攻击后，众人急忙赶去巴利鲁城。在击倒了挡路的怪物和西阿蒂斯，并向因非利亚军说明了一切后，两个世界的军队终于坐在一起讨论如何对付希塞露。这时，基尔在会议上提出自己的建议，那就是再一次集合因非利亚和塞雷斯蒂亚的大晶灵之力，并调合它们的力量装备到晶灵炮中，这样肯定能得到数十倍的攻击效果。在接受了基尔的提议后，两个世界也开始召集战士进行大规模的进攻。

希塞露城的周围虽然没有了保护层的加护，但这次阻挡大家前进的却是黑色的球体。虽然基尔说如果再改良一下晶灵炮的话肯定可以攻破这一关，但毕竟用于制作零件用的利巴贝斯矿石严重不足，这时天文台长告知众人可以到因非利亚碰碰运气。突然，法拉突然想起小时候曾经在故乡拉修安村附近的雷库鲁斯山丘见过这种石块，于是众人便二话不说向着故乡的方向飞去。

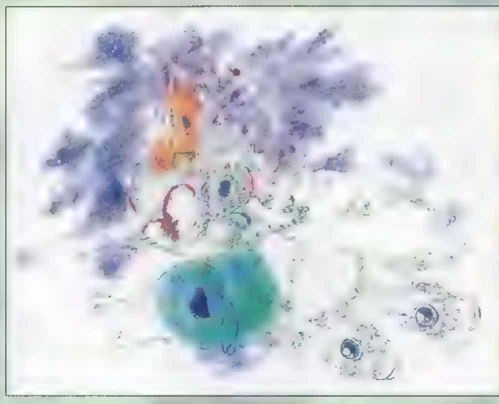
在爬上了雷库鲁斯山丘后，果然看到这里有一个矿山入口，进入后美露迪感觉到里面似乎有可怕的东西。在最深处他们通过了光之晶灵的试炼，并找到高纯度的利巴贝斯矿石。但就在此时，一股邪恶的意念进入了美露迪的体内，这时的美露迪仿佛完全变了另一个人，据光之晶灵蕾姆说，现在美露迪的身体已经被暗黑神奈雷特所占据了，在花费了极大的精力后，蕾姆总算是以自己的力量将奈雷特赶了出来，解除了美露迪的危机。

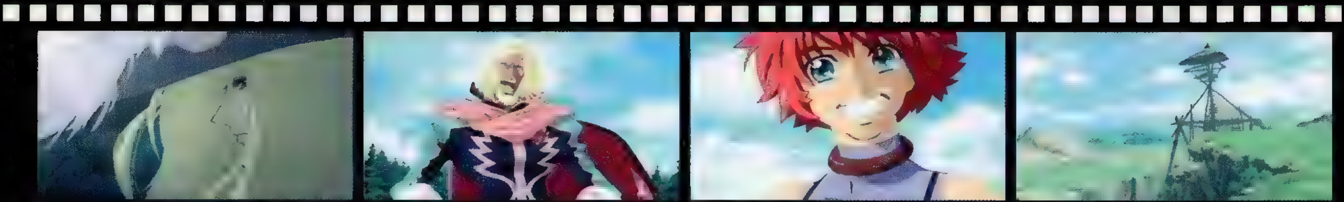
大战前夜，因为明天的吉凶无人能卜，因此众人聚集在一起，尽情地分享这可能是人生的最后一个晚上。基尔因为认识了美露迪后让自己懂得了更多书本外的知识，美露迪也从基尔身上得到哥哥般的温暖；而利德与法拉的真情告白则成为夜空中一颗闪亮的星，永远高挂在天际。

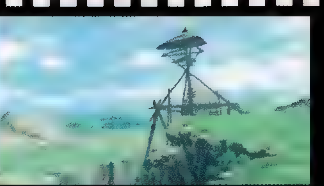
第二天在整顿完毕后，众人随着晶灵炮的炮声再次攻进了巴利鲁城。由于利德的极光术，最后就算是被奈雷特附体的希塞露也不是众人的对手。虽然奈雷特的意念已经被众人消灭，但两个世界的碰撞依然无法避免，就在千钧一发之际，众人决定破坏连接两个世界的奥尔巴斯界面。虽然这样做究竟是阻止碰撞的方法还是消灭两个世界的方法他们也无法作出判断，但起码要比坐以待毙多出了一个选择。利德举起双手准备发动真之极光术，而美露迪也把体内一直蕴藏的暗之极光术发动出来，两人的力量虽然让界面上的黑点产生了裂缝，不过美露迪在途中却因体力不支倒地，就在此时，作为母亲的希塞露在意识尚存之际把最后的极光术能量注入到美露迪身上，一阵白光后，界面上一直吸引着两个世界的黑球体终于被破坏了。

法拉和利德从空中飘落在因非利亚地的大地，而基尔和美露迪则被相隔到塞雷斯蒂亚，世界再次充满了生机，但同时也洋溢着人与人之间的和谐气氛。几年后，恰特的船再次向着塞雷斯蒂亚飞去，而坐在里面的乘客，是一位红发的少年，以及一位绿发的少女……

The End





大晶灵·Great

因非利亚的大晶灵

因非利亚的所有晶灵都统括在蕾姆之下，包括温蒂妮、西露芙和伊弗里特。也正因受到这4大晶灵的影响，因此整个因非利亚世界都充满着光芒、温暖与大自然的恩惠。另外除了这4大晶灵外，因非利亚内还隐藏着一位高位晶灵麦克斯韦尔，不过他不太喜欢露面。



因非利亚 统括晶灵

侍奉光的晶灵。负责架起光之桥，把一些对整治世界有帮助的人送往塞雷斯蒂亚世界。原本它不会涉及任何与人类相关的事情，但在水、风、火三位大晶灵的介绍下只好现身。

因非利亚 根元晶灵

伊弗里特 侍奉火的大晶灵。性格十分狂野，只承认有实力的人类，所以每次考验都是以实力解决。虽然他对异世界的赛露修丝抱有好感，但每次都遭到对方无视。

温蒂妮 侍奉水的大晶灵。性格十分温柔且头脑冷静，通常担当着所有大晶灵的领导者的角色。

西露芙 侍奉风的大晶灵。无论外表还是性格都充满着小孩子的天真。它似乎跟笨头笨脑的诺姆比较合得来。

高位晶灵

侍奉元素的大晶灵。因为从远古时代便存在，所以现在已经是一位年迈甚高的老头了。

晶灵

所谓晶灵就是指物理现象和晶灵术等不可思议现象的根源，也是提供能源让世界上所有事物发生变化的载体。它们没有固定的形状也没有任何智慧，只分成火、风和光等形式多样的种类，并受到大晶灵们的约束。因为它们既不属于物质也不属于精神，因此能够在物质世界与“鲸腹”之间自由往来。在被确认存在的晶灵中，水、风、火、光的晶灵存在于因非利亚，地、冰、雷、暗则存在于塞雷斯蒂亚中。如果说没有了风之晶灵的因非利亚便不会刮风，那么肯定会有人问为什么没有地之晶灵的因非利亚也会拥有土地吧。其实这个道理也跟塞雷斯蒂亚中没有风晶灵也能刮风一样，但这些风并没有任何活力存在。虽然音和精神等晶灵肯定也会存在，但现阶段并没有发现它们。有一个说法，晶灵可能在创造神塞法特和破坏神奈雷特出现之前已经存在了。

er Craymel

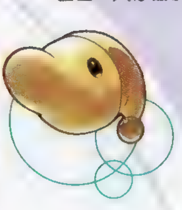
塞雷斯蒂亚的大晶灵

塞雷斯蒂亚的所有晶灵都统括在影之下，包括瓦尔特、诺姆和赛露修丝。受到这4大晶灵的影响，塞雷斯蒂亚变成了一个阴暗、寒冷、矿物丰富的世界，因此工业技术也十分发达。存在于此世界的高位晶灵扎肯多斯从不理会世事，自己一人存在于超越一切的场所。

地

诺姆





暗

影



塞雷斯蒂亚 根元晶灵

诺姆 侍奉土地和矿物的大晶灵。最讨厌别人把自己的基地弄得乱七八糟，所以面对西露芙总是毫无办法。

瓦尔特 侍奉雷的大晶灵。个性与外表完全不一致，说话时感觉像是老式电脑的思维，十分奇特。

赛露修丝 侍奉冰的大晶灵。做事十分细心，对人类也抱有极大的好感。不过对个性粗野的伊弗里特十分厌恶，觉得如果跟它在一起的话就是大晶灵的耻辱。

雷

瓦尔特

塞雷斯蒂亚 统括晶灵

侍奉暗的大晶灵。一般情况下，它也不会直接干涉人类的事情。不过它与其他的大晶灵一样，很喜欢人类的存在，也喜欢人类世界能够一直存在下去。虽然它侍奉着暗，但与暗黑神奈雷特并没有任何关系。

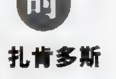
冰

赛露修丝





高位晶灵



时

扎肯多斯

侍奉时的大晶灵。存在于希塞露创造出来的精神世界中，对外界所发生的一切完全没兴趣。

大晶灵

掌管自己所支配的晶灵的家伙。根元晶灵、统括晶灵和高位晶灵都属于大晶灵。它们拥有智慧和知性，只要懂梅鲁尼克斯语便可以与它们交谈。大晶灵的种类与晶灵的种类一样，它们拥有各自的外型和特征，而且非常有个性。它们一般不会与其他的大晶灵断绝交往。正常情况下，它们都不会直接干涉人类的事情，但是还是会帮助希望能得到它们力量的人类。

在利德等人在世界各地打算与晶灵们订下契约时，由于“大坠落”灌输了邪恶的意识给晶灵们，让它们不给予利德等人帮助。晶灵们为了探知这些人类的本意和性格，必须要跟寻求协助的人类战斗才能算上基本的礼仪。不过让人类显示自己的实力只是一个仪式，大晶灵们并不会全力以赴。如果能在试炼中胜出的话便可以与它们定下契约。

晶灵用语

统括晶灵

在水、风、火、地、冰、雷这6种根元晶灵之上的就是统括晶灵。在因非利亚和塞雷斯蒂亚各有一名统括晶灵，那就是光之晶灵蕾姆和暗之晶灵影。

根元晶灵

侍奉水、风、火、地、冰、雷这6种晶灵的大晶灵的总称。在因非利亚和塞雷斯蒂亚各有3名大晶灵存在，它们都属于该世界的统括晶灵管制。根元晶灵们并不存在上下位的关系，只不是水之晶灵温蒂妮是作为大家的集结者而已。

高位晶灵

在大晶灵中拥有最高等级的位置，无论任何事都是独自行动的大晶灵。侍奉时间的扎肯多斯和侍奉元素晶灵的麦克斯韦尔都属于高位晶灵。因为它们都拥有十分强大的力量，所以尽可能存在于离人类世界比较偏远的地方。

晶灵术

别名Craymel Arts。晶灵术就是把寄宿在Craymel管中的晶灵之力引发出来，然后就能像使用魔法那样发动术。能够使用的术会根据Craymel内寄宿的晶灵发生变化。在因非利亚由于拥有发达的技术，因此只要有Craymel管，只要稍加训练的话无论是谁都可以使用。而在塞雷斯蒂亚由于人们对晶灵术的概念比较薄弱，因此只有一部分人能使用。玩家可以在因非利亚中看到不少把晶灵神格化的宗教、制造Craymel管的技术失传的历史背景等，这些能让你对晶灵术的概念有进一步的认识。

晶灵工学

别名Craymelnics。把寄宿在Craymel管中的晶灵用于工业发展等用途的技术上。这种技术就是不会使用晶灵术的塞雷斯蒂亚也能够迅速发展的原因。因非利亚出于宗教信仰的关系，不会把晶灵当成是道具使用。晶灵兵器、晶灵灯和Craymel管都是从晶灵工学中产生出来的高科技产品。

晶灵术士

别名Craymel Masters。在因非利亚中，只要能从Craymel管中引发出晶灵力量的人都称呼为晶灵术士。为了能使用发动术时的咒文，所以他们都必须学会一些基础的梅鲁尼克斯语，但是他们毕竟不能像塞雷斯蒂亚人那样能随心所欲地使用。虽然塞雷斯蒂亚对晶灵术的概念十分稀薄，但也有懂得使用晶灵术的人，只不过他们不叫晶灵术士而已。

晶灵压

如果晶灵在同一点内集结的话就会根据他们的密度形成不同变化的压力。从压力的转台可以分离出晶灵的密度，究竟什么样的晶灵在什么情况下能引起物理现象也是可以计算出来的。

随便一提，敏兹大学光晶灵研究室的白板记载了气温与晶灵压的验证关系，第一次观看时的计算结果是“第一次：气温21晶灵压0.12；第二次：气温19晶灵压0.10；第三次：气温22晶灵压0.25；第四次：气温21晶灵压0.09”。从塞雷斯蒂亚回来后再次观看的话，计算的结果就会变成“第101次：气温18晶灵压0.15；第102次：气温17晶灵压0.09；第103次：气温21晶灵压0.03；第104次：气温20晶灵压0.12”看来由于大坠落的影响，晶灵压会比通常状态下变得更怪异。

晶灵占卜

别名Craymel Check。到法罗斯教会的占卜房间中寻找占卜师的话，他便会根据问题判断你的性格。占卜师会提出60条问题，玩家只需要回答“是”、“否”就可以根据这些答案分析出你的性格。无论是什么样的人占卜，大晶灵都会告诉你准确的答案。

晶灵核

和晶灵质合成一体的晶灵石所形成的物质，也被称为CORE。如果打开晶灵质的话会发现里面的细孔内似乎埋藏着一个东西。因为在Craymellabo中会有大量的晶灵核和晶灵质同时落下，所以形状和颜色相同的会很容易组合在一起并消失。

晶灵技师

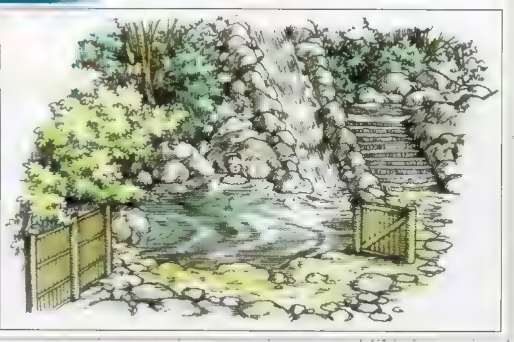
别名CraymelList。在塞雷斯蒂亚中，是指那些利用Craymel管发展工业技术的人。研究Craymel管的人也算是晶灵技师。由于塞雷斯蒂亚人大多都不会使用晶灵术，而且也没有宗教的背景等约束，因此他们只把晶灵当成是便利的工具使用，从事这个职业的人越来越多。马克斯顿和加莱诺斯是当地最有名的技师，另外一名叫希塞露的女性技师也颇为有名。

晶灵质

在正中央打开一个小洞，并把相同形状的晶灵核合成一体的话便可以形成晶灵石，别名为CELL。因为在Craymellabo中会有大量的晶灵核和晶灵质同时落下，所以形状和颜色相同的晶灵质会很容易组合在一起并消失。

晶灵温泉

晶灵温泉是存在于因非利亚港东部山脉间的某个温泉。由于同时受到了火晶灵和水晶灵的恩惠，无论是腰痛、感冒还是夜尿等症状都可以治疗。不管多少个人，只需花费600G便可以全部进入，出来后体力也会完全回复。由于这个温泉拥有十分悠久的历史，因此就算是大海盗安弗利特也曾经享用过，并在男子更衣室留下大名。



在温泉附近时常会长出基尔马水果。虽然说这里的露天温泉是分开男女间，但美露迪似乎比较喜欢男子间的广阔。

晶灵铳

把Craymel管装备在铳身中，这样便可以发射出带有晶灵能量的弹药。根据Craymel管内寄宿的晶灵种类会发射不一样的弹药，比如暗和雷就有比较大的分别。由于Craymel管和铳身完全固定在一起，因此两者并不能随意拆卸并分开使用。撒古拉的武器工房能够制作出适合使用者体格和用途的各种类型的晶灵铳，其中还有专为小孩准备的专用铳。



晶灵石

寄宿了晶灵的结晶物质。这块石头一直被作为Craymel管的核心而广泛使用着。顺便一提，变成晶石碎片的晶灵石，会根据寄宿晶灵的不同而发生变化。根据晶石碎片的不一，让晶灵提高的活力也不一样。这些碎片可以从宝箱和商店得到。对应的法则是水＝水色、风＝绿、火＝赤、地＝黄、冰＝青、雷＝紫、光＝白、暗＝黑，不过元素和时之晶灵冰没有对应的晶灵石。

晶灵相互作用

两个以上的晶灵结合在一起的话便会引起相互作用。举个简单的例子来说，水和火组合在一起就可以让温泉产生泉涌。基尔在看到了Craymel Dust后，便得知气候等环境变化并不会影响晶灵相互作用的理论。

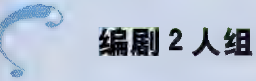
晶灵兵器

别名Craymel Weapon。把Craymel管内藏于兵器当中，能发挥晶灵术效果的武器，种类有铳和爆弹等。佛戈使用的铳和恰特使用的机械都属于晶灵炮的范畴。同样是根据装备的Craymel管的种类让效果发生改变，而且一般情况下也不能随意更换Craymel管。能够拥有如此高科技的兵器技术的当然就是不能灵活使用晶灵术的塞雷斯蒂亚人。他们没有被神格化的晶灵理论也没有宗教的思想，只要一天还存在利己主义的话，他们就不会停止斗争。



《永恒传说》开发访谈





编剧 2 人组

——可否介绍一下你们两位在制作《永恒传说》时所担任的工作？

丰田： 我担任的是企划制作工作。基本上，游戏故事的主题，故事的剧情发展，基本系统部分，还有一些村民的台词都是由我负责的。

——那么名取小姐呢？

名取： 我负责一些细节工作。比如说丰田会在纸条上注明“这个村子会发生这样的事情”，那么我就会着重添加上“这个角色在这里是这样行动，说了这样的台词”。此外，还有故事中会有哪些角色登场、他们的性格以及人际关系如何也是由我负责设定的。

——这么说来，为那几位主要角色设定性格的，也是名取小姐了？

名取： 实际工作虽然是我和丰田一起完成的，不过具体进行安排考虑的还是我。至于世界观的设定，则基本上是由丰田完成的。

——那么两位是否也参与了《永恒传说》的动画和广播剧的监修工作呢？

丰田、名取： 是的。

丰田： 我每周都会参加讨论动画的脚本内容的会议，为了能够让玩过游戏的人也能够体会到动画的乐趣，我是尽量希望游戏和动画之间能够保持一种关联性，而不是单纯地说脚本这里不行，那里不行。虽然我基本上不会插手动画版的故事设定，不过若是要更改世界观设定、人物设定和人物关系等部分的话我是绝对不会让步的。毕竟，我希望动画能够尽量贴近游戏。这也是我的责任。

《宇宙战舰大和号》与《TOUCH》

——在考虑《永恒传说》的世界设定和故事的时候，有没有受到过其他参考物的影响呢？

丰田： 因非利亚和塞雷斯蒂亚这两个对面世界是完全原创的。不过，后来仔细回忆了一下，发觉自己很可能还是受到了《宇宙战舰大和号》的影响。这可能也有间接关系吧。此外，还有不少部《机动战士高达》动画中出现的圆筒型的太空卫星殖民地。在殖民地里抬头就能够看到卫星对面的地形，我不能否认这些都成为了世界观设定的参考。或许许多玩过《宿命传说》的玩家们都已经发现了我十分喜欢架空科幻作品这一点了，毕竟在游戏中随处都能够见到一些科幻的东西。

——是啊。很意外的，这种幻想风格的游戏中有许多科幻的东西。

丰田： 是啊，《永恒传说》比前两作更具科幻风格。在看了许多科幻作品以后，我觉得幻想世界分为魔法幻想世界和科技幻想世界，因此《永恒》也更倾向于后者。这也是科幻小说对我的一大影响造成的吧。

——那么名取小姐呢？

名取： 谈得上喜欢的……为了编写《永恒》的故事我也参考了不少资料。其中也包括中学时阅读过的书籍。在开始创作剧本前，我一口气将《TOUCH》全部看了一遍。该怎么说呢，觉得自己好像能抓住男女之间的那种微妙的感觉了。游戏的许多玩家都还是高中生，无论爱好还是想法都与现在的自己有些不同，在看了《TOUCH》以后，总觉得自己也能够抓住年轻时的心理，从而编写出相关的故事了。

——连《TOUCH》也能够给《永恒传说》带来影响，这点不说的话根本想象不到啊。

丰田： 不过，从一开始编写《永恒传说》剧本的时候，类似“以前关系十分要好的青梅竹马渐渐成长起来”、“无法再保持过去那样的关系”等这样的剧情构思就已经形成了。

改变的是力量，不变的是信念

——之前提到的那种青梅竹马以及视他人为劲敌的人类关系，是否也是本作的一个主题呢？

名取： 是的。整部作品都贯穿着一个主线，那就是“改变的是力量，不变的是信念”。故事中出现了许多人物，队伍中拥有了许多同伴，他们都会随着时间的经过而改变，同时，人与人之间的关系也会发生变化。也许一对要好的朋友在长大以后，便会发觉双方的关系已经发生了变化，不能再像以前那样在一起了。那么，在这样的情况下，他们最珍视的东西是什么呢——这也是我想要让大家意识到的一个中心内容。整个故事也是延着这一思想展开的，几位主角们在各种环境下的心理描写，也一直是以那个思想来进行描写的。

绝对不会改变的东西

——请问，本作将因非利亚和塞雷斯蒂亚这两个对面世界作为核心要素，是否是在很早以前就已经决定好了的？

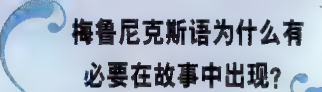
丰田：在制作“《传说》系列”时，核心要素总是在最先就开始决定下来的，这一惯例是绝对不会更改的。比如说《幻想》是时空的移动，《宿命》是守护者等等。另外游戏的系统也会与故事有所关联，因此每作中的原创要素也十分众多。

——其他的核心要素还有什么呢?

丰田：对面世界其实是从4、5个作为核心要素的提案中挑选出来的，在经过百般筛选后，我觉得只有对面世界的提案是最与故事的构造和给人的印象相符合的，再说，这种对面世界也是以前从来没有的，因此就决定选它了。

——故事的中心要素，是丰田你一人决定的吗?

丰田：最早的故事原案虽然基本上是我负责，不过最后还是和名取小姐和上司，3人一起商量决定下来的。



梅鲁尼克斯语为什么有必要在故事中出现?

——对面世界的塞雷斯蒂亚的异文化给我们留下了很深刻的印象。其中印象最深的，就是梅鲁尼克斯语了。

丰田：《幻想传说》中，曾出现过艾琪阅读妖精语的一幕，当时制作人员们希望能够将游戏中架空的不同语言和文字进行统一，所以当时没能够出现那种架空语言。这一次则为了实现当时的遗憾而加入了梅鲁尼克斯语。

——不过，梅鲁尼克斯语在游戏中出现次数很多，为何一定要这么做呢?

丰田：为了强烈体现出两个世界的不同之处，梅鲁尼克斯语也是必要的。我们还特意在游戏一开始就让玩家感觉两个世界的语言完全不同。不过在后来，两个世界的人互相之间也渐渐能够听懂对方的语言了。这方面我们也特意加强了描写。

——梅鲁尼克斯语是谁想出来的呢?

丰田：是我。不过也只提出了一个设计方案而已。后来专门请搞设计的人做了这个字体出来。



名取佐和子
第二开发部所属
代表作：《宿命传说》、《山脊赛车4》

——一眼看上去文字与文字相差实在太大，那么读法呢?

丰田：是的。与英文字母相对应，一个文字就是一个音，读音规则是一样的。

——许多人都乐衷于解读梅鲁尼克斯语去了呢。(笑)

丰田：如果光是很有意思当然很好，但一旦将这种语言加入到动画和广播剧之类的媒体中时，就很麻烦了……要在这些媒体中也加入梅鲁尼克斯语，一开始可把那些声优们害惨了。不过，最近这种情况已经有所好转，我感觉似乎有不少声优反而热衷这种梅鲁尼克斯语了，实在太好了。说起来，动画版的主题歌也加入了梅鲁尼克斯语的合唱呢。

一点也不令人觉得可爱的角色们

——本作中有没有为各个角色设计专门的剧情，让玩家们觉得某个角色非常不错，或者很令人讨厌呢?

丰田：有啊。

——那么是专门为了体现出角色的性格才考虑设计的吗?

丰田：是啊。不过，我觉得不能将那些角色们设计成让人们看了都觉得“很不错，很有型，很可爱！”的性格。我希望那些角色的优点和缺点，都能够让人们细细感受、品味到，体会人类的魅力。这样设计，也算是我的一次尝试吧。不过，我相信有有许多人会说我“这种自私、随便的家伙，我讨厌”吧……

——接下来是与角色们有关的问题。这一次游戏中的角色们都变成了等头身。那么在游戏中，与以往相比有所改变的地方是什么呢?

丰田：主要是战斗部分。为了将以前的那种Q版风格的角色在战斗部分中以等身比例表现出来，制作人员们也进行了许多尝试，要将手部挥剑等动作表现出来，也颇费了一番功夫呢。不过，在战斗画面变成等身比例以后，也留下了不少缺点。

——缺点?

丰田：在画面表现方面，由于身体变成了等身比例，台词和身体的体形动作就有些搭配不上了。那些部分都必须要经过更加精细的绘制才行。

——原来如此。不过相反的，身体的动作也会因此变得更加丰富，对话时的演出等也会变得更加有趣吧。

丰田：说实话，这些部分并没有起到什么作用，相反的，倒是让我们觉得增加了许多无谓的工作量。印象中，好像没有觉得有什么有趣的地方吧?（笑）



丰田淳
第二开发部所属
代表作：《幻想传说》、《宿命传说》

名取：不过我倒觉得不错。因为在编写一些细节部分时，以前2头身时，连伸手这个动作都不能完美表现出来，现在各种动作基本上都能够实现了。

——那么，关于故事场面的表现部分，不知制作者们是否有所感觉，整个“《传说》系列”中只有“……”这个标点符号的对话是不是太多了一些?

丰田：这多半是受了《TOUCH》的影响吧。(笑)

——当然我们不是说这些对话没有意义，不过有种在阅读小说的感觉，因为小说里经常会出现呢。这些对话的数量和用法也是经过了事先详细的考虑吗?

名取：嗯……可能事先有一些考虑吧……大概是给人一种读小说的感觉。

丰田：加上这些省略号以后，我觉得即使不开口说话也能够将角色们当时的心情表现给玩家们。当然实际上玩家们是否真的有所体会，这我就不知道了。(笑)

名取：在最初我写的那些脚本中，原本所有角色都是有台词的，不过丰田看了以后，有不少角色的台词就被删减或被改成了“……”。

丰田：另外，还有一次台词就直接被改成了表情符号呢。

名取：我们希望能够在台词数量减少的情况下将各种感情表现出来，也因此表情符号大概也增加了不少。

丰田：有不少角色重要的心情和想法都被“……”所隐藏了起来。其中美露迪和基尔也有多次用到“……”，可能许多人在第一次玩的时候不明白这其中的意思，不过在第二次玩的时候，就会恍然大悟：“啊，原来这个省略号是表示的这个意思啊。”

名取：大家能够明白其中的含义，我们也很高兴。

——请问……表情符号是指的什么呢?

丰田：当然是“…”、“！”之类的符号了。此外，就是大家常见的“流汗”符号了。(笑)

关于角色

利德

名取：我觉得对于10多岁的少女们而言，他是个非常理想的男孩。虽然平时并不会为你做些什么，也看不出对你有什么关切之情，但一旦你对他有所请求，或者遇到什么重大事情的时候，他就会毫不犹豫地尽全力相助，给人一种安心感。故事中关于他受到挫折和不断振作起来的描写部分，也随着故事的展开以及利德自己的成长，而渐渐地减少了起来。如果自己身边能有这样的男孩出现的话，那么10多岁的那个时代，一定会过得非常快乐吧。(笑)

——与以往的系列主人公们相比，他是不是更像一个不良少年？

名取：从本性上来说，他和其他主人公还是一样的。只不过，他属于一个还处于容易害羞的思春期，同时说话也像一个10岁的少年那样。此外，女主人公法拉的性格比较硬派，作风也比较强硬，又是典型的力量型，要是以以前那种主人公的个性的话，是管不住她的这种性格的。因此我们也需要利德去经常"照顾"她，对她说几句"你在干什么啊！"这样两人之间也能取得一个良好的平衡了。

——利德是在雷伊斯死后，才被迫开始冒险的。不过后来他明显对旅行变得更加积极起来，这其中有着什么样的变化呢？

名取：利德本来是那种对自己周围的事物漠不关心的那种性格，平日也只做一些必要的事务。不过相对的，他一旦决定要做什么事时，就一定不会半途而废。在冒险的过程中，平时对他事漠不关心的利德也明显变得更加"多管闲事"了起来。同时，他也开始考虑起雷伊斯临死时对他说过的话："自己最希望守护的人是谁？为此自己应该做些什么才好？"当这些问题摆在他的面前时，他开始发觉自己应该做的事情渐渐地多了起来，其中也包括许多他自己也不知道能否做到的事情。在这些故事中，我们也能够亲眼目睹他的成长过程吧。

法拉

名取：法拉是那种比较典型的积极型女孩。不过，在她那充满激情的性格下，还隐藏有过去内心所受到的打击。她本人无意识地将那时受到的伤害封闭在了心灵深处。那些不认识她的人见了她，都会把她当成一个乐天派的热情积极的女孩，但实际上，在她努力的背后，还存在着精神不健全，甚至病态的一面。这也成为了她和利德后来开始疏远的一个重要原因。法拉的整个成长经历，实际上也就是她敞开心扉，开始勇于面对过去事物的一个过程。

丰田：一直将游戏玩穿了的玩家就能够明白法拉的内心世界了。不过，最后法拉依旧保持着那副开朗积极的样子呢。

——你是说，她精神不健全的那方面也已经摆脱了吗？

名取：是的。不过，这一切也都靠了利德的帮助啊。如果没有利德在，法拉也不能摆脱过去的阴影了。她总是心里在想，有利德在的话就不要紧。两人的关系还真是不错呢。(笑)

——那么，法拉是否对雷伊斯怀有憧憬之情呢？

名取：是的，虽然个人觉得那应该不是恋爱的感情，不过当有人能够指出自己内心的黑暗面时，在惊讶自己"原来内心里还隐藏着什么"的同时，法拉也开始对雷伊斯产生了兴趣。在一段时间内，法拉非常依赖雷伊斯，虽然不知道如果两人一直那样下去的话，法拉是否会对雷伊斯产生恋爱的感情，不过可能性还是很高的……

——拉修安村的悲剧，并非法拉他们直接引起的吧？

名取：如果不是法拉当初在雷库鲁斯之丘上说的那句话，她的父亲可能也不会去那里了。就经过而言，法拉并非全无关系，甚至可以说悲剧的第一步就是她造成的。可能也正因为这样，法拉才会一直为此所苦吧。

美露迪

名取：当她加入到利德等人的队伍中来时，那种奇异的言行举止给大家留下了深刻的印象。虽然那些对美露迪来说是理所当然的举动，但由于文化和习惯的差异，因此在大家眼中也留下了怪异的印象。不过由于先入为主的观念，这样下去美露迪很可能就会在一直被大家当成队伍中的"异物"了。因此，故事中也有不少她和同伴交流，渐渐融入集体中的剧情。

——虽然设定上她有16岁，但看上去很幼小呢。

名取：是的。美露迪她的心灵过去也曾受到过很深的伤害，因此身体的成长也……不，准确说她的时间都仿佛停止了。

——这是个很阴暗的设定呢。

名取：是啊。故事中也有许多她没有成长起来，没有摆脱过去阴影的内容呢。

——美露迪所说的话很奇怪，这是她专有的用词，还是她说因非利亚语时变成这样的呢？

丰田：这是她原本就有的说话习惯。

——虽然美露迪性格看似比较单纯，也喜欢撒娇，但她却刻意隐藏了自己与巴利鲁的关系，并且借助利德他们的力量进行情报操作，这又是……

名取：可能有人觉得她是很不讨人喜欢的女孩吧。不过，她并不是有意要隐瞒这些事情，有些东西就连美露迪她自己也不知道。像她双亲的事情，以及她为什么一定要到因非利亚来的事情，她自己都很难说清楚。

丰田：此外当利德他们问及美露迪时常提到的极光术是什么的时候，美露迪自己也无法简单地解释清楚。

——不过即便如此，也一定会有抗议说"美露迪绝对不是傻瓜！"(笑)

名取：美露迪对理论性的东西很不在行，而且在本能上她非常希望能够找别人作依靠。

丰田：就像动物一样。

名取：此外，她也非常害怕，害怕自己将事情的真相告诉利德他们后，从此以后就不能和他们在一起了。以前，她因为遭到母亲的拒绝而受到了很深的伤害，所以现在虽然一边在撒娇，但心中也在想，"一直依靠这人的话，真的没问题吗……"，



这虽然并非她一直在刻意去担心的，但因为过去的伤害，所以自然而然就很在意这些了。这些都对美露迪的性格有很大的影响。

——故事里美露迪曾若无其事地和利德一起睡觉，这也是美露迪特有的习惯，还是塞雷斯蒂亚世界的男女观就这样的呢？

名取：都有吧。一方面美露迪年纪还比较幼小，一方面塞雷斯蒂亚的男女之间也比较开放。

丰田：美露迪当时并没有男女之间的概念，这点是可以肯定的。

名取：相比之下，因非利亚人有许多都还是通过相亲结婚，这方面确实还很保守呢。

基尔

名取：基尔虽然外表看上去比较英俊也十分聪明，但与利德相比有许多不擅长的东西，在整个队伍里是最具自卑感，不过也最富有人情味的角色。另外，利德和法拉都属于那种很好说话的人，对于来自异世界的美露迪很快他们就接受并认同她是自己的同伴了。但是，在现实社会里，一般会有这么好的人，能轻易接受陌生人吗？因此，我们觉得应该再在队伍中加入一位对美露迪的到来持有怀疑态度的角色。这种角色，最好能够完美体现出因非利亚人那种只依靠书中所说事物，比较保守的性格。基尔正合适。

——虽然他经常会说出一些比较复杂的话，不过确实是很聪明的人吧？

名取：是啊。不过，大部分的知识，他都是从百科全书、还有敏兹大学那里学到的。

丰田：虽然很聪明但并不意味着他是个天才。不过，这个年纪就能够大学毕业，也可见他确实拥有非凡的才华。

名取：基尔在旅行过程中，将自己的所见所闻全部亲身体验了一番，同时也明白了书中所说的事物并不都是全部。可以说，在整个旅行中，他受到的文化冲击是最强烈的。

——结果还在旅行中还喜欢上了自己最初的研究对象——美露迪呢。

名取：他也是渐渐地开始在意起美露迪，并且理解了美露迪隐藏在内心的苦衷。

——基尔注意到了美露迪隐藏起来的暗之极光的能力吗？

名取：是的，当他决定要保护美露迪时开始注意到的。这里也是基尔开始成长起来的一大重点。

恰特

名取：我在早先看到恰特的设定画时，就有觉得是那种比较热血型的角色，甚至给人一种假小子女孩的感觉。不过，看到了猪股老师的画后，才注意恰特更像是那种希望成为大人的孩子。希望被别人当成大人，但总是被当成小鬼头，甚至还被别人当成男孩来对待。虽然性格方面有着与小孩外表极不相称的沉着冷静，一旦被抓住弱点时就会抓狂。虽然是大海盗的子孙，但却能力却十分弱小。正因为这样，她也存在着极强的自卑感，总是说“我是大海盗！”为此也在拼命努力着。是个带有孩子气的可爱角色呢。



——恰特总是能制造出许多小玩意和机器，算是个天才吧？

名取：由于她偏爱机械，所以学习了许多相关的知识。不过她的设计心算能力很差就是了。（笑）虽然小屋里的那些机关小玩意都是自己制作的，不过都是使用的从安弗利特那里得到的设备。

丰田：到目前为止的系列作品中，不是一直都没有孩子角色吗，因此这一次就让她登场了。

佛戈

名取：就性格来说，这个人才是真正的“勇往直前”型。（笑）虽然没有什么大的缺点，但却一直在等待着离家出走的妻子——说到这，我一直都不明白他的妻子为什么要离家出走。不过，佛戈确实是个很有魅力的领导型角色。

丰田：佛戈也很有力量哦。

名取：身材魁梧健壮，无论是外表是精神面，都感觉不到什么内心阴暗面之类的东西。此外，还拥有能长时间扛着大炮的体力，这让恰特看了以后也对自己产生了自卑感。不过，虽然他算是非常可靠的同伴，但以他的性格，若选他作为伴侣的话，后果会怎样就不得而知了……这里也真佩服莉西提亚，竟然有勇气选他作自己的丈夫呢。（笑）

雷伊斯

名取：雷伊斯是个性格复杂的人。虽然他是国王的儿子，但他却不得不隐瞒这一事实——父亲不但否认自己的存在，甚至连自己的母亲都想要一起杀死。因此，他选择了成为国王的道路，并且相信自己的选择是正确的……

——但最后没有贯彻自己的想法吗？

名取：是的。自从他在世界各地旅行开始，就发觉自己的想法有些错误。而与法拉等人相遇后，更开始认为，“国王并不是代表了一切”。

——雷伊斯很受瞩目啊，死得真是可惜呢。

名取：是啊。又是美男子，剑术也很出众。不过也会对法拉说出一些带有讽刺的话，当然了，那些话也是为了引出关于法拉的剧情而编写的……

——雷伊斯没有恋母情结吗？

名取：没有啊。

丰田：不过，我怎么觉得好像有呢？

名取：嗯，他将母亲当成了惟一，确实有种恋母情结的感觉……

——在光之桥的那一段，雷伊斯是不是真的陷入迷茫了？

名取：是的，十分迷茫。

丰田：如果认真战斗的话，赢的人一定会是雷伊斯。

巴利鲁＆希塞露

名取：巴利鲁很聪明，真的是个很正直善良的人呢。他所提倡的说法已经超越了一般的常识，因此在因非利亚也被人们当成了怪人。不过在塞雷斯蒂亚那个世界，他的说法却获得了认同和尊敬。希塞露则是个对他人对自己都十分严厉的人。不过由于爱情实在太深，也因此产生了悲剧。

——这两人相恋的契机是？

名取：来到了塞雷斯蒂亚的巴利鲁，在着陆失败时受了很重的伤。结果这时被偶然到来的希塞露所发现，并得到了她无微不至的照顾。虽然两人的价值观和性格都有极大的差异，但在学问方面，他们都有着共同的目标，也因此走到了一起。



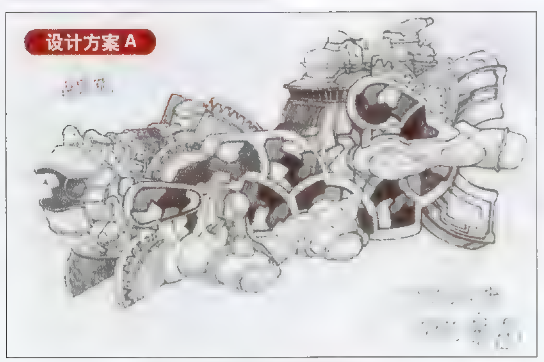
班鲁迪亚号完全剖析

塞雷斯蒂亚七大秘宝之一，也是利德等人乘座翱翔于两个世界之间的飞行工具。班鲁迪亚（バンエルティア）号原本是梅鲁尼克斯时代所建造的万能舰，后来被大海盗安弗利特发现，而在同伴——天才晶灵技师马克斯顿将其修复改造之后，班鲁迪亚号也成为了安弗利特的旗舰并从此大为活跃。在梅鲁尼克斯语中，“班鲁迪亚”有着“富有”之意。而在装备了马克斯顿设计制造的43年型水平对抗12连装晶灵引擎后，班鲁迪亚号也成为了全世界小型船只中的最强舰。

此外，船内的船具室内有着不少空房间，可以进行大幅度的改造令整条船的性能增强，而改造则分为四个阶段。

下面我们看到的，便是班鲁迪亚号规模庞大的设定资料，从第一阶段到最终阶段，包括船内设备以及细节上的设定都将出现在各位的眼前。

未采用设计方案



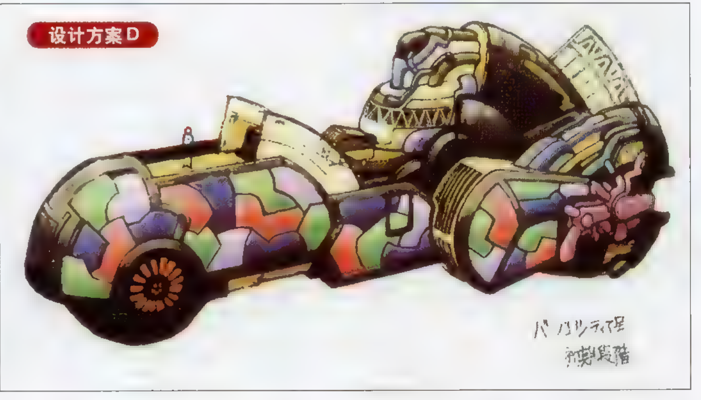
▲未采用原因：设计得过于繁琐。



▲未采用原因：从整体上来看就好像靴子一般，而且也给人一种四驱车的感觉。



▲未采用原因：最像飞空艇的设计，但略微平庸了一些。



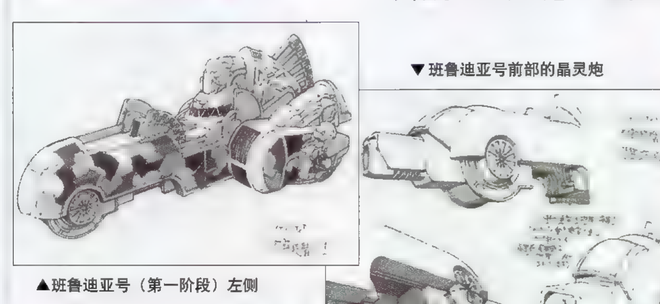
▶未采用原因：与最终方案最为相近的设计，在经过了细节方面的调整之后，班鲁迪亚号便成形了。

班鲁迪亚号初期设定

第一阶段的规模

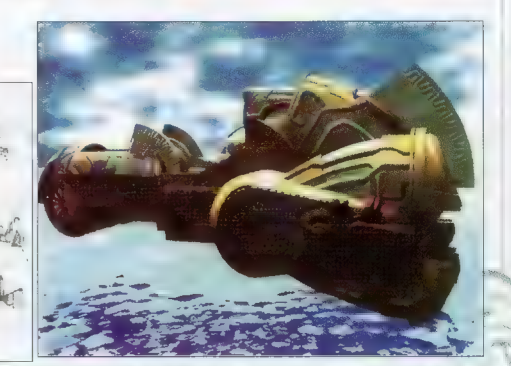
全长：28.4m、全宽：10.9m、全高：10.9m、重量：463t。

操舵室、机关部以及船仓的构成都非常简单，在塞雷斯蒂亚最大的城镇——职人镇丁西亚改造之后，船头也装备上了晶灵炮。



▼班鲁迪亚号前部的晶灵炮

▲班鲁迪亚号（第一阶段）左侧

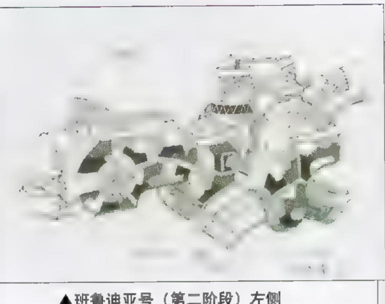


班鲁迪亚号第二阶段

第二阶段的规模

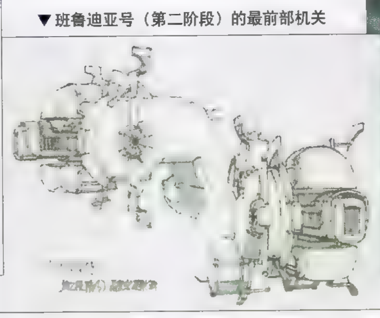
全长：30.2m、全宽：11.2m、全高：16.4m、重量：759t

在改造至这个阶段之后，潜水艇アイフィッシュ出现，海底探险成为可能。与此同时，船内也多出了潜水艇格纳库、展望室以及两间空房。



▲班鲁迪亚号（第二阶段）左侧

▼班鲁迪亚号（第二阶段）的最前部机关



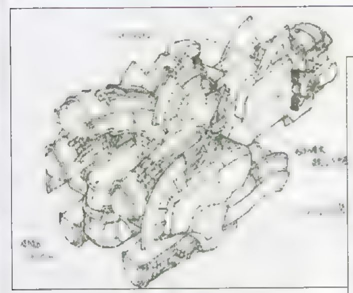
▲班鲁迪亚号（第二阶段）的全景 CG

班鲁迪亚号第三阶段

第三阶段的规模

全长：34.1m、全宽：13.0m、全高：17.7m、重量：1030t

搭载有飞空艇アイバート，并追加了飞行舰格纳库及空房。而在击败了希塞露之后，班鲁迪亚号更是拥有了可飞往宇宙空间的能力。



▲从右下侧视角看到的班鲁迪亚号

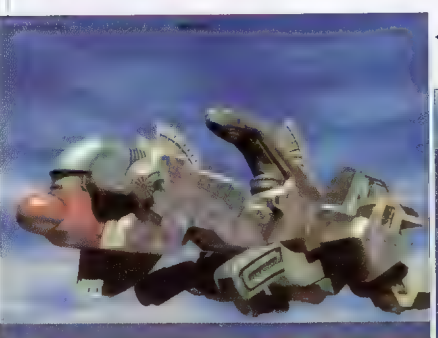
▼飞空艇发射机关的设定



班鲁迪亚号最终阶段

最终阶段的规模

下面是班鲁迪亚号最终阶段的CG，舰桥远大于第三阶段，而且可以利用新增的推进装置进行宇宙航行。



◀班鲁迪亚号（最终阶段）的全景 CG

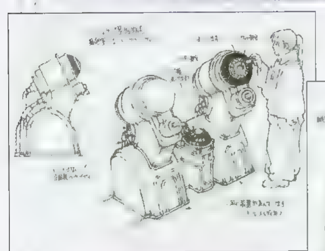
▼从前方左侧拍摄的 CG





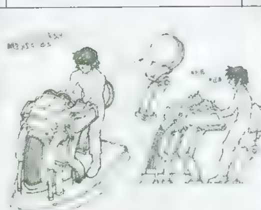
▲从下方拍摄的全景 CG

班鲁迪亚号舰内设定



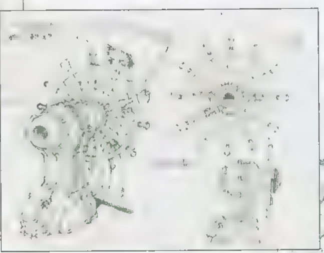
▲当晶灵炮发射时插入晶灵瓶的设定图

▼班鲁迪亚号操舵室的操纵杆部



▲班鲁迪亚号操舵室的雷达

▼班鲁迪亚号操舵室的面舵部



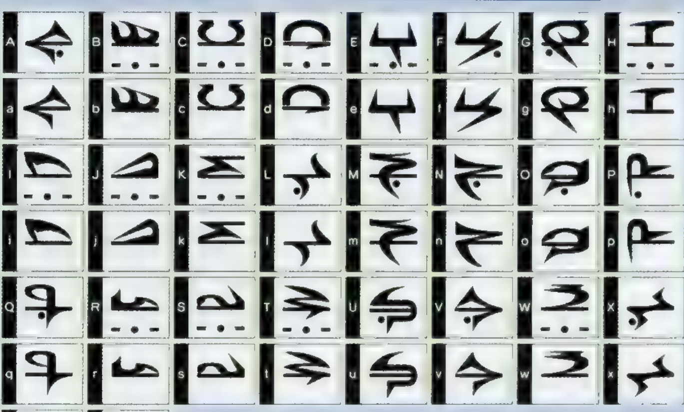
梅鲁尼克斯语

相信只要是玩过《永恒传说》的朋友，一定会对初期美露迪使用的那种奇怪的语言——梅鲁尼克斯（メルニクス／Melnics）语有着非常深刻的印象吧。原因就是……完全看不懂……

梅鲁尼克斯语原本是诞生于3800年前的古代文明——梅鲁尼克斯时代的专用语，同时也是大晶灵们使用的语言。但当奈雷特（《永恒传说》的最终BOSS）所导致的极光战争持续了100年后，在1900年前，梅鲁尼克斯文明彻底毁灭了。等到了《永恒传说》的时代中，虽然塞雷斯蒂亚世界的人们还在广泛使用这种语言，但在因非利亚世界中，会使用梅鲁尼克斯语这种古代语言的人已经寥寥无几，只有晶灵术士为了使用咒文才会学习梅鲁尼克斯语，但即使是这样，他们也无法掌握这门语言的完整语法及结构。

在《永恒传说》最开始的动画中，美露迪的梅鲁尼克斯语还是有日文翻译的，但之后我们就只能看天书了。不过令人大感意外的是，按照Namco的设定，梅鲁尼克斯语竟然真的可以被翻译成英语或者是日文，大家看看下面的表就能够明白了，只要掌握了梅鲁尼克斯语，你说不定也可以召唤晶灵哦。不过，真的能有人学会吗……

字母表



记号

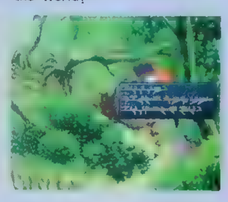


数字



翻译实例

Will you help me?
We have to save the world!



梅鲁尼克斯语发音表

A	エ（ェ）	N	ム	KH	カ	KO	キ	KA	ケ	KU	コ
B	ブ（ヴ）	O	イ（ィ）	SH	サ	SO	シ	SA	セ	SU	ソ
C	ウ	P	プ	MH	タ	MO	チ	MA	テ	MU	ト
D	ヅ（ドゥ）	Q	ヨ（ョ）	VH	ナ	VO	ニ	VA	ネ	VU	ノ
E	ン	R	ディ	FH	ハ	FO	ヒ	FA	ヘ	FU	ホ
F	フ	S	ス	NH	マ	NO	ミ	NA	メ	NU	モ
G	グ	T	ティ	LH	ラ	LO	リ	LA	レ	LU	ロ
H	ア（ァ）	U	オ（ォ）	GH	ガ	GO	ギ	GA	ゲ	GU	ゴ
I	ウ	V	ヌ	XH	ザ	XO	ジ	XA	ゼ	XU	ゾ
J	ユ（ュ）	W	バ	DH	ダ	DO	ヂ	DA	デ	DU	ド
K	ク	X	ズ	BO	ビ	BA	ベ	BU	ボ		
L	ル	Y	ヤ（ャ）	PH	パ	PO	ピ	PA	ペ	PU	ポ
M	ツ（トゥ）	Z	ヅ								
1	ウィス	2	リン	3	アル	4	ハイ	5	ロニ		
6	チャン	7	グレイ	8	ユマ	9	マム	0	キル		

专有名词的标记以及发音

总体来说，梅鲁尼克斯语的语法与英语最为相近，大家只要将梅鲁尼克斯语转换成英文的语序便能看懂句子的含义。不过，塞雷斯蒂亚大陆的人名和地名这些专有名词就不能这么办了。在右表中我们便可以看到一些专有名词的发音，努力成为梅鲁尼克斯语的达人吧！

专有名词的发音	
セイファート	Saofhm
ネレイド	Valaod
メルディ	Nair
シゼル	Soxal
バリル	Wlol
ガレノス	Ghlavus
ビリアル	Bolohl
アイフリード	Hoflod
ヒアデス	Fohdas
アイラ	Holh
チャット	Moyzm
フォッグ	Fuzg
ギリアム	Golohn
アイメン	Honae
ティンシア	Tesoh
ジイニ	Xoovo
ルイシカ	Losokh
シルエシカ	Solasokh
ペイルティ	Paolt
クレーメル	Klanal
メルニクス	Nalvoks
エラーラ	Aihih
フリンジ	Floexo
フィブリル	Fobiol
バンエルティア	Wealth

特殊的专有名词	
セレスティア	HERE
セレスティアン	Herelans
インフェリア	FAR
インフェリアン	Farians


重生传说
机种：PS2
发售：2004 年 12 月 16 日
售价：6800 日元
Tales of Rebirth
テイルズ オブ リバース



维格·隆贝尔

Veigue Lungberg

严寒与美景并存，这就是世界北部的小村落斯鲁兹最引人注目的地方，而出生在这个村庄的青年维格·隆贝尔就是本作的主人公。维格的父母在他小的时候就已经去世了，好在青梅竹马的克莱尔家收养了他，并将他当成自己的儿子而抚养成人。但是，因为一年前那次Force暴走事件他封闭了自己的心，再也没与周围的人说过话，因此很多人都认为他是个冷漠的家伙。但这些只不过是偏见罢了，其实他的内心像火一样的炽热。生长在和平小村落的他从来没考虑过冒险是怎么回事，但发生在他周围的袭击事件却无情地将他的平静生活夺走了……

虽然从外表上看，维格似乎是“《传说》系列”中首位冷酷系的主人公，但从其冲动的性格来看的话又怎么看怎么都属于热血系。由于沉默寡言的关系，维格给人留下的印象并非太深刻，不过他在得知克莱尔与阿卡缇交换身体后心理的变化还是刻画得相当真实的。

Profile

年龄：18岁
种族：人类
身高：183cm
体重：71kg
Force：冰
CV：桧山修之



Profile

年龄：13岁
种族：人类
身高：153cm
体重：38kg
Force：炎
CV：渡边明乃

玛奥

MAO

还有些幼稚的少年，喜欢开玩笑，性格开朗活泼，一年前因为某件事故而失去了记忆，现在是孤独一人。保护他的人就是尤金，所以他将尤金当成自己的父亲来崇敬。每当尤金要出门旅行时，他都会缠着尤金带他出去，而这次他就跟着尤金来到了斯鲁兹村。比起失去的，玛奥更向往那些将来会遇见的东西。

而当故事发展到寻找炎之圣兽菲妮娅时，玛奥的真正身分才显露于大家面前。原来，他是六位圣兽为了能从另一角度更好地认识世界而合力创造的存在。而奥赛鲁克才是圣兽们给予他的名字。在古卡雷基亚语中，玛奥有着“零”的含义，而奥赛鲁克则意味着“无垢之瞳”，无论是哪个名字，对于马奥来说都是再适合不过的了。



Profile

种族：人类
年龄：15岁
身高：155cm
体重：40kg
Force：雨
CV：矢岛晶子

安妮·巴斯

Annie Barrs

一开始以敌人身分出现在维格等人面前的人类少女。具有很好的教养与得体的举止，但瞳孔中暗藏的奇妙情感让人捉摸不透。因为父亲巴斯死于尤金之手的缘故，她非常讨厌兽人族，所以她的脸上总有一层阴影，是一个容易受伤但心地善良的女孩。

由于一直认为尤金是自己的杀父仇人，因此她一直都很痛恨尤金，但旅途中的种种事件却令她渐渐开始疑惑自己所知的是否是事情的真相。而最终令其完全摆脱种族观念的，还是父亲的那句话语。

“生命是没有颜色的。”

安妮的志愿是成为一名医生，而当看到她在冰雪之镇诺尔赞那段情节中的表现后，相信所有人都对她将会成为一名优秀的医生这一点坚信不疑。

Profile

年龄：40岁
种族：兽人
身高：193cm
体重：108kg
Force：钢
CV：石冢运升

尤金·加朗多

Eugene Gallardo

有着漆黑鲜亮毛发的兽人族高大男性，拥有强健的肉体，但却不是头脑简单、四肢发达的单纯武人，而是拥有冷静头脑的智者。也许是因为跟过去某件事有关，所以他的话并不多。尤金察觉到有什么阴影已经悄然来到了卡雷吉亚王国，于是他为了查明究竟而展开了冒险。但是，他并没有从那个阴影中逃离出来，而是继续为那个阴影所苦恼着。

身为原王之盾的队长，虽然没有明确指出，但谁都能看出尤金才是这支队伍中真正的领袖，如果没有他那冷静的判断力以及卓越的战斗知识的话，维格等人根本就寸步难行。失手杀死好友巴斯的那一幕一直都是其心中永远的痛，而为了保住好友的名誉，即使是被逮捕入狱及被屈辱地流放，再加上之后面对愤怒的安妮时，他也没有对当初的事实说出一个字，称他是《重生》中最具人格魅力的角色，大概没有多少人反对吧。



迪特雷·克劳威

Tytree Crowe

Profile

种族：人类
年龄：17岁
身高：178cm
体重：69kg
Force：树
CV：山口胜平

出生在烟囱耸立的巨大工场城镇贝特纳加卡的青年，标准的热血男儿。讨厌拐弯抹角，是一个直肠子的人，不过因此也经常让同伴陷入麻烦之中，但是他本人却不认为自己说错了什么。由于性格开朗，所以他什么事都朝前看，从不拘泥于过去。话多、喜欢笑，这正好与维格相反。不过在姐姐塞蕾娜面前他从来就抬不起头来。

迪特雷是本作中惟一的搞笑型角色，但不同于《宿命2》中罗尼的幽默，迪特雷总是因为自己那傻乎乎的性格和热血的言语而引人发笑，而他与玛奥或者希露妲之间的斗嘴也是《重生》中不多的搞笑SKIT镜头。

希露妲·兰布琳

Hilda Rhambling

Profile

年龄：21岁
种族：半人
身高：168cm
体重：48kg
Force：雷
CV：大原さやか

洋溢着妖艳气息的妙龄美女，职业是占卜师，其占卜的技术非常了得。也许是由于职业的缘故，她的塔罗牌一般是不离手的，而这些塔罗牌也是她进行占卜的道具。在战斗时，这些塔罗牌又成为了她最得力的武器，其锋利的边缘就像刀片一样能够将敌人切得粉碎。她的性格就像其外表给人的感觉那样，是个冷酷充满知性的人，对于敌人她毫不留情，为了达到目的不择手段，而且对于敌人以外的人，她也经常出言讽刺。

虽然从外表上看不出来，但希露妲确实是个半人，当其摘下头巾后，你便可以看到她头上的那双属于兽人的耳朵以及那双被自己折断的角。希露妲非常痛恨及自卑于自己这一混血的身体，因此她才会亲手将双角折断，并苦苦追寻能让自己得到纯粹的身体的方法。但在那个冰天雪地的莫古里特村中，希露妲从母亲死后留下的那封信里得知了事情的真相，了解了父母对自己真正的心意，也终于解开了自幼时起便牢牢将其身心束缚的心结。



克莱尔·贝妮特

Claire Bennett

本作的女主角，居住在斯鲁兹村的少女。从小克莱尔的父母就收养了维格，并把他当成自己的孩子抚养成人。对于维格而言，她是少数能让维格打开心扉的人，虽然维格不爱说话、对人冷淡，但在克莱尔面前也会显出温和的一面。村里人对克莱尔的评价非常高，说她是个有气度、为他人着想、温柔、坚强的女孩子。对待人而言，她会更着眼于每个人的长处，也不会将人分为三教九流，总是平易近人。虽然她从来没有离开过斯鲁兹，但命运却让她离开了故乡。尽管身处逆境，但她开朗的个性给周围的人希望。

克莱尔可以称得上是《传说》系列中最为坚强的女主角了（同时也是惟一不能参战的女主角……），通过在被王之盾抓走后她与其他女孩的对话便能清楚地看出这一点，而贝尔萨斯广场上的那次演讲更是被认为是系列中最经典的场面之一。

Profile

年龄：17岁
种族：人类
身高：163cm
体重：45kg

阿卡缇·林德布罗姆

Agarte Lindblum

卡雷基亚王拉特拉斯·林德布罗姆的独女，当拉特拉斯王驾崩后，阿卡缇也成为了这个国家的最高领导者。迄今为止，阿卡缇还一次都没有离开过首都巴尔卡，而现在的环境也令她对于国家及国民有着很强的责任感。在拉特拉斯的落日所导致的惨剧和混乱之后，国民们都对这位年轻美丽的女王有着非常高的期待，但除了从小便照顾其长大的亲信洁露芭之外，没有人知道阿卡缇心中的苦恼。

她是一国之主，但又有谁能考虑到，她同时也是一个普通的女人，也会与其他女人一样喜欢上某个男人……

从喜欢上米鲁哈斯特将军的那一天起，阿卡缇一直感觉到自己那兽人的身体是如此丑陋，也正是因为此她才会被洁露芭所利用。而在身体转换之后，来到民间的她也渐渐明白了那些她在王都内永远都不可能了解到的道理。在旅程的最后，她以自己的月之Force再度召唤出了圣王，将尤利斯封印于混沌之中。但代价，则是自己的生命……

Profile

年龄：20岁
种族：兽人
身高：165cm
体重：43kg
Force：月
CV：千原惠美



剧情概括

远去的岁月中
立于世间万物顶点的
是六位圣者及神圣的圣王
但随着时光流逝
圣者与圣王为了不同的观念站在了天地的两端
席卷整个世界的战火也随之点燃
旷古绝今的大战后，神圣之王陨星天降
暗黑之月也从此放射出冷冷的光芒
战火所导致的重重苦难中
人类与兽人齐心协力建立了卡雷基亚王国
世代兽人之王与所有生命的努力下
和平与繁荣也再度重现世间



一年前，重病濒死的卡雷基亚国王拉特拉斯不知为何将自己全身的力量释放了出来，而后永远闭上了眼睛。他所释放出的Force化为无数的光芒，降落在了卡雷基亚的每一寸土地上，一直深藏在人心中的Force也因为这个契机而纷纷苏醒了过来。在突如其来的强大能力面前，人们完全无法控制自己心中的恐怖，Force的暴走事件就在那一瞬间在全国各地同时爆发了。而与此同时，数量激增的Virus（怪物）开始向人类展开了大举进攻，一时间，整个卡雷基亚王国被笼罩在血雨腥风之中。这宛如世界末日般的大异变与拉特拉斯王的驾崩重叠起来，后人便将那恶梦般的一天称为‘拉特拉斯的落日’。

而在边境山村斯鲁兹的小教堂内，同样发生了Force暴走事件的青年维格则不慎将自己青梅竹马的少女克莱尔封闭在了巨大的冰块之中，虽然他曾尝试过多种方法，但却无论如何都无法将少女从那里面解救出来。在这一年间，他一直都将自己封闭在那小教堂内，与外界几乎断绝了一切联系。

但在一年后的那一天，他终于再一次看到了女孩那灿烂的笑颜。

将克莱尔救出来有两个人——红发的少年马奥，以及有着黑豹外表的兽人尤金。

从两人的口中，维格得知了一年前发生的那起全国性的惨剧，并且也知道了自己所拥有的力量究竟是什么。

“所谓Force，便是从生命与精神力中而生的特殊能力，也是起初只有我们兽人族才能拥有的能力。但从‘那时’开始，在人类中也出现了Force的能力者。到现如今，兽人和人类间已经出现了无数拥有各种Force之力的能力者，你所拥有的，便是冰之Force。”

自从拉特拉斯王去世后，他的独女阿卡缇便继承了王位。尤金与玛奥都认为，拉特拉斯王以自己的生命为代价而放出Force，一定有着他的理由。因此自从拉特拉斯的落日那一天起，他们便为了探究在国内发生的种种异变的真相而展开了旅途。而为了这一目的，他们非常需要像维格这样拥有强大Force能力的同伴。

忽然，一群手持武器闯进村里的家伙打断了几人之间的谈话。当众人赶到广场时，刚好看到了一个牛头兽人逼问村中女孩莫妮卡的一幕。虽然村民们都聚到了广场上，但面对手持武器挡在前面的十余名士兵，他们也只有咬牙看着这一切。

而从尤金的口中，他也知道了那个兽人，以及这群家伙的身分。

“王之盾？多玛？”

“嗯。”尤金点了点头，“王之盾是以Force能力者为中心而构成的国王直属部队，除了保护国王的职责外，他们还会执行一些秘密任务。正如其名，他们是王家的坚实盾牌，”

由于与多玛一同前来的萨雷以老奶奶的生命作为威胁，克莱尔只好答应同他们一同离开这里。而想要攻向萨雷的维格也被尤金击倒而昏了过去。当他醒来时，广场上已经只剩下了玛奥和尤金。实际上，如果刚才尤金没有制止维格的话，现在的他现在早就是一具尸体了。这时，玛奥也不得不说出了他们的真正身分。

“原队长以及逃兵。”玛奥低声说道，“就在半年前，尤金还是王之盾的队长，而我则是其手下的一名士兵。自从陛下驾崩那天开始，我们便开始了对一连串事件的调查。而我之所以会逃跑则是因为，在拉特拉斯的落日那一天……我的Force好像也在觉醒后暴走了……”

“好像？”

“实际上……我在某次冲击中失去了记忆，那时收留无家可归的我进入王之盾的正是尤金。既然尤金选择离开王之盾，那我自然也会跟着喽。不管怎样，还是赶快去追王之盾吧，你现在准备怎么办？”

“……我早就已经决定了。”

抛下这句话后，维格径直向着村外的方向走去。

离开斯鲁兹村之后，众人决定前往港口城市米纳鲁，根据萨雷的话来判断，王之盾似乎是遵照女王的命令从人类当中搜寻美丽少女。而如果他们的最终目的地是首都帕鲁卡的话，那一定会从那里乘船前往的。

在路边的小旅馆内，尤金与自己的老部下，四星之一的瓦尔特相遇了。性格耿直的瓦尔特劝尤金回到王之盾，但尤金却拒绝了他的请求。

当离开阿尔梵山之后，距离米纳鲁已经只有咫尺之遥了。不过令尤金颇感意外的是，由于阿尔梵山的原因，米纳鲁平原极少会出现雨雪天气，但此时落在众人头上的，却是雨水与雪花。在尤金的印象中，过去几十年间，米纳鲁平原上从来都没有发生过这种现象。

果然，当玛奥利用火之Force令一切恢复正常后，生成这些幻觉的少女出现在了众人面前。少女名为安妮·巴斯，而他此行的目的，则是要向杀死自己父亲巴斯医生的尤金报仇。

在经历了一场恶战后，安妮倒在了地上，在刚才的战斗中，这位女孩耗费了大量的








Force，虽然并未受伤，但其精神却已不堪重负。从尤金的口中维格得知，安妮的父亲巴斯医生是在医学界有着极高地位的名医，也是当年拉特拉斯王的主治医生，同时他也是尤金多年的好友。但当维格想要继续问下去时，尤金和玛奥便都噤口不语了。而没走多久后，众人便来到了他们此行的目的地——米纳鲁。

在将仍昏迷不醒的安妮交付给朱莉娅医生及其助手——兽人米夏后。维格等人来到了港口想要乘船前往首都帕鲁卡，但他们却失望地得知，如今的港口已经被军方封锁了，除了军方的船只外，所有船都不许往来于首都之间。

正当众人无奈地离开港口时，却意外地遇上了米夏，而他竟然叫出了维格的名字，并告诉维格几天前克莱尔也曾来到过这里。从克莱尔拜托朱莉娅传递给他们的讯息中，众人得出了王之盾走的并非海路而是陆路的结论。而就在此时，安妮醒了过来。

当米夏想上前查看一下安妮的伤势时，厌恶兽人的女孩说出了“不要过来”的话语，听到这句话的米夏疯狂地冲出了房间。从朱莉娅的口中众人得知，原来米夏也是也是Force能力者。当米夏的能力初次觉醒时，他的母亲因为过度惊恐也曾经对自己的儿子说过同样的话。正是因为受到那句话的刺激，米夏的Force当场暴走了。在那次暴走之后，周围的人们都向他投来鄙夷的视线。即使如此，米夏也一直努力想改变人们对他的看法，但如果此时再暴走的话，那孩子的所有努力就都会化为泡影。

在海滩上，众人在安妮的帮助下制止了暴走的米夏。而曾听过巴斯医生讲座的朱莉娅则留给了安妮“生命是没有颜色的”这样一句忠告，这也是巴斯医生的名言。

为了搞清事情的真相，安妮也加入了队伍中。而在工业之街贝特纳加卡以及太阳镇附近，另两位同伴也加入了。一位是姐姐塞蕾娜也被王之盾抓走的迪特雷，而另一位则是原为多玛的手下，之后弃暗投明，但却异常厌恶自己半人这一身分的女子希露妲。

根据情报，王之盾已经将所有被抓的女子都运往了首都的卡雷基亚王城。而发出这一命令的，竟然是阿卡缇女王。

照士兵所说，阿卡缇女王将会在哥尔多巴之日（建立卡雷基亚王国的古代勇者，初代国王哥尔多巴的登基纪念日）举行登基仪式。在拉特拉斯王驾崩后，为了悼念亡父，阿卡缇只是进行了简单的戴冠仪式，而在那场灾难的余波渐渐平息下来之后，为了平定民心，阿卡缇决定举行真正的登基仪式。而为了保卫仪式的正常进行，自即日起至登基仪式结束前，除了巴比伦古拉德港口外，其他所有港口都会被封锁，禁止任何船只来往于首都帕鲁卡。

在经过了一番艰辛跋涉之后，维格等人终于在哥尔多巴之日的前夜抵达了首都。而在港口那里，迪特雷见到了正要被瓦尔特以及同样为四星之一的米丽兹送到首都的塞蕾娜。

就在一场恶战一触即发之时，令双方都停下手的，是为了解决东大陆的纷争而偶然来到这里的卡雷基亚王国军的将军——米鲁哈斯特·塞尔加克。

“关于这件事情，我会向女王陛下直接进行报告的，但现在你们先退下吧，我决不允许将民众也卷入到争斗中，如果你们对此还有什么不满的话，那在这里成为你们对手的就将是我米鲁哈斯特。”

虽然声音并不大，但米鲁哈斯特的每句话中都透着一股威严之意。面对这位如今军部首屈一指的实力派，被称为天才中的天才的白之将军，即使是身为四星的瓦尔特和米丽兹也只得放下塞蕾娜等女孩先行离开。维格等人从塞蕾娜口中得知，克莱尔已经在几天前被送往了王都。

“还有……我曾经听萨雷说过这样的话。‘时间已经不多了，满月之刻即将来到’。”

“满月……下个满月不就是哥尔多巴之日的那天晚上吗？”

在经历了一天的航程后，众人终于抵达了首都帕鲁卡。但他们不会知道的是，就在帕鲁卡的王城里，阿卡缇女王已经确定了今日的召见对象。

克莱尔·贝妮特……

在费劲周折后，阿卡缇女王终于找到了为了达成自己目的最合适的人选——克莱尔。不过，在谒见之间中发生的这一切，是不可能被挡在卡雷基亚城外面的维格等人所知晓的。

利用暗道，众人来到了王宫内，但却与萨雷不期而遇。正当两方准备开战之时，路经于此的阿卡缇与亲信洁露芭恰好目睹了这一幕。

虽然洁露芭下达了将众人全部拿下的命令，但女王却制止了她的行为，并将维格等人带到了谒见之间。

面对尤金的疑问，阿卡缇沉默了几秒钟，站起来背过了身去。

“远去的战火中，神圣之王陨星天降，暗黑之月自此放射出冷冷的光芒。时过境迁，当那暗月再度溢出红色之光时，圣王也将再临人间。”她顿了一下，继续说道，“在远古的那场大战中，拥有不可思议的力量的圣王，以及与圣王有着相同力量的六位圣者一同统治着这个世界。但不知为何，圣王与六位圣者之间的理想变得对立了开来，而将整个世界席卷于其中的战火也就此点燃。最后取胜的，是圣者那一方，六位圣者将圣王封印于此地。而我现在所要做的，便是令圣王复活的仪式。”

“现在，无论是这个国家还是我都非常需要这种力量，我的父亲，先王拉特拉斯所引起的那场混乱令这个国家正在向着毁灭的道路进发着，因此，我必须在那之前将这一切扭转过来……”

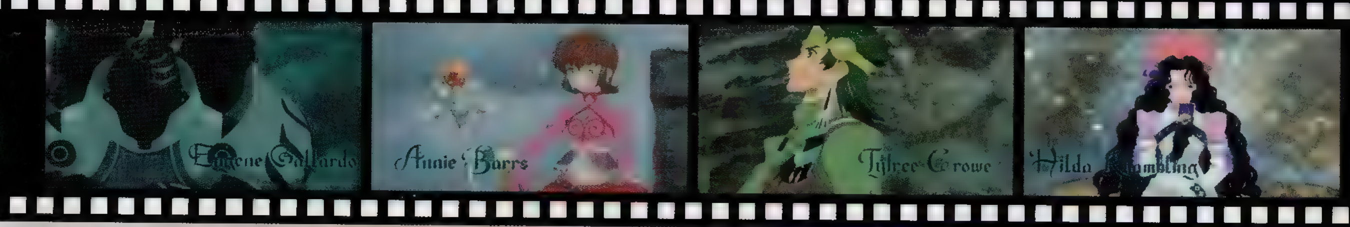
希露妲疑惑地问道，“你认为令圣王复活后，你可以完全操纵那份强大的力量吗？”

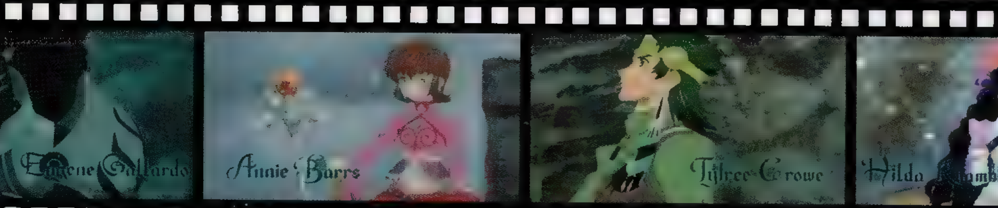
“我是月之Force的能力者。拥有月之Force的王室成员与圣王之力交织在一起，一定能将卡雷基亚王国从混乱中拯救出来，我对此坚信不疑。”

为了不让维格等人打乱自己的计划，阿卡缇使用月之Force制服了他们。当维格醒来后，他发现自己与同伴都被关在了牢房中，根据计时装置的显示，他们已经昏迷了一天多的时间，今日正是哥尔多巴之日，而距离满月的出现，也只剩下了几个小时的时间。

在逃出监牢后，众人火速从收容所赶到了不远处的首都帕鲁卡。

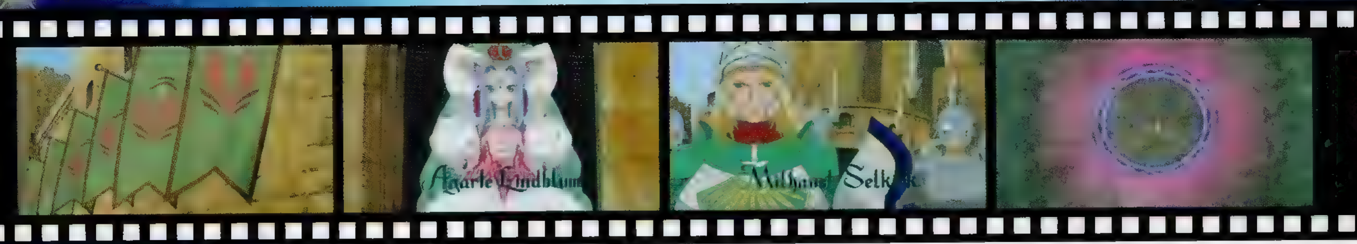
虽然在王城的房间内维格等人找到了其他被抓的女孩，但却始终没有发现克莱尔的身影。据一个女孩所说，半小时前洁露芭将克莱











尔带走时曾经说过"仪式就要开始了"这样的话语。当听到这句话后，尤金立刻明白了克莱尔现在的去向。

"王宫屋顶的祭仪场，卡雷基亚王家所有的重要仪式都是在那里举行的！"

当制服了挡在前进路上的四星后，维格终于来到了卡雷基亚王城屋顶的祭仪场。而映入其眼中的，是被成百上千名士兵拥簇在祭坛正中央的女王阿卡缇以及洁露芭，以及，站在两人身边的那位金发的少女……

正当阿卡缇以为自己已经通过仪式获得了圣王的力量时，忽然间，在众目睽睽之下，克莱尔及阿卡缇都消失在了圆月的光芒下。而阿卡缇那惊慌的声音也传入了所有人的耳中。

"啊！那是什么……为什么会这样……洁露芭！"

忽然，整个王城开始了剧烈的震动，那团漆黑的浓雾几乎遮住了整个天空。

"吾之名为，圣兽王凯奥鲁基亚斯。"

所有人都屏住了呼吸，惊讶地看着在自己眼前发生的这一切。当那团黑色的光芒完全散去时，高高浮现在天空中的，是宛如灰色巨龙般的巨大生物。

"这就是……圣王……"洁露芭也张大了嘴巴，呆呆地看着这位原本只存在于传说中的王者。

"吾再度君临于此，是为了将所有恶者不洁的足迹完全自世上抹去。"圣兽王俯视着站在自己脚下的众人，冷冷说道，而在其忽然放出的剧烈光束下，祭坛前几乎所有的士兵都被熔化成了一滩浓水。"如今，吾将完成自己的使命。为了这世间永恒的安宁，人类啊，就让吾在这里让汝等踏上历史的终点吧。"

人类与神的战斗，在跨越了数千年的时光后再度开始了。不过，最终取得胜利的，却是人类这一方。但在被打败而即将毁灭的圣兽王身上，维格竟然惊异地看到了克莱尔与阿卡缇的身影循环闪现着。

就在圣王即将毁灭之时，维格纵身一跃跳向了凯奥鲁基亚斯，而在众人的惊呼声中，圣兽王的身体发生了剧烈的大爆炸。

在血红的圆月下，无数的光点射向了世间的每一个角落，忽然间，那红色的月亮被云雾遮了起来，而当云朵散去时，圆月又再度恢复了其本来的颜色。

卡雷基亚王国边境，斯鲁兹村。

两天前在击败圣兽王之后，筋疲力尽的众人都被军队抓了起来，虽然洁露芭下令将所有人处死，但米鲁哈斯特却力排众议将他们放了出来。阿卡缇女王之死，圣兽王的复活及毁灭等都被当权派严密封锁了消息，除了当时身处于祭仪台上的众人外，所有人都不知道他们曾是如此接近死亡的边缘，而那天夜里天空中的异变，也只被他们看作是罕见的天文现象而已。

在被赶出首都后，众人在道别后各自分开了。迪特雷回到了贝特纳加卡继续从事自己的工作；尤金与玛奥继续踏上了旅途，安妮也在他们身边，虽然少女嘴上总是说是为了伺机报仇，但维格却清楚地知道，在这次旅途中的并肩作战，尤其是上次她生病时尤金对其细心照顾的那一幕更是令安妮对尤金的态度已经有了非常大的改变；而希露妲在见识到圣兽王的力量后，便踏上了寻找与圣兽相关的情报的旅途，希望能借助圣兽之力得到纯粹的身体。

而克莱尔……

自从那次事件之后，维格便火速将她带回了斯鲁兹村。而在这两天内她一直没有睁开过眼睛。不过，当女孩醒来之时，她却好像什么都记不清了一般。

就在此时，斯鲁兹村忽然爆发了一场大危机，原本与人类相处得非常融洽的兽人们不知怎的变得极为痛恨人类，他们聚集在广场，禁止人类进入之前由兽人建造的集会所，而且更称人类是这世界上最污秽的生物。

令这场冲突暂时平息下来的，是赶到这里的安妮利用水之Force制造出的暴雨。

在回到克莱尔的家后，安妮告诉了维格她此行的来意，以及她在这一路上的见闻。

"不止是这里，在我来这里的途中，几乎每个城镇或村庄都在发生着同样的事情。不知怎的，兽人们的思想似乎发生了令人难以想象的变动，甚至……连尤金也是如此……"当听到同伴遇到危险后，维格立即起身随同安妮起程了，而在重新找到了其他同伴，以及利用能令人精神安定的秘药令尤金康复后，他们也从圣兽王以前的踞身之所处找到了问题的答案。

在遥远的圣战中，虽然圣王败在了圣者的手下，但他所残留下的愤怒却影响到了这世间的每一个人，一时间世界范围内因不同的憎恨而变得纷争四起。如今，历史再一次重演了。而众人惟一的希望，就是再一次得到圣者的力量。

六位圣者，六位圣兽。

需历经心灵之考验，方可获得圣者之力量。

暗之圣兽——伊风

火之圣兽——菲妮娅

风之圣兽——翁缇卡

水之圣兽——夏奥鲁恩

光之圣兽——吉利奥奴

地之圣兽——兰德格里兹

命运的齿轮，再一次开始了转动……

在经过艰难的努力之后，众人终于成功得到了六位圣者的力量。而在圣兽对各人的心之试炼中，他们也完全战胜了自己的心魔。

迪特雷坚定了自己"生命是没有差别的"这一信念。

玛奥知道了自己的真正身分——在一年前被六位圣兽创造出来，为了能从另一角度更好地认识世界的生命体。

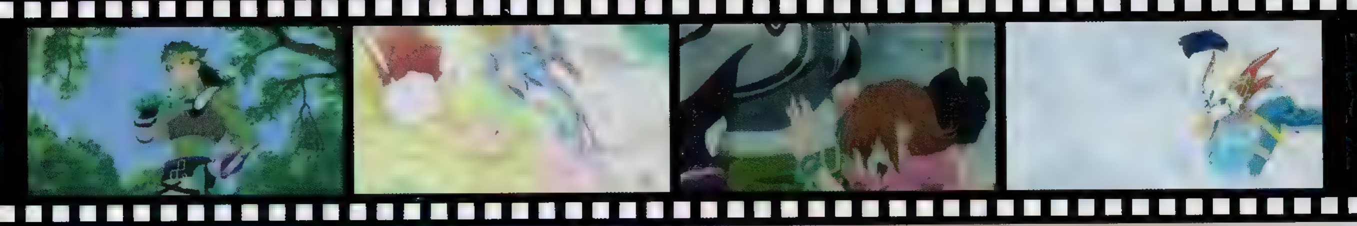
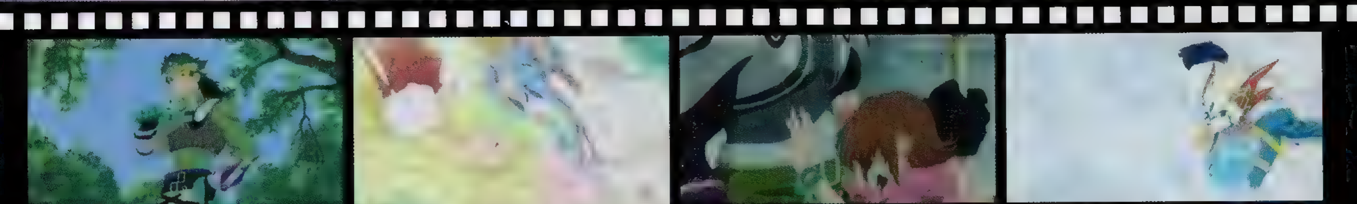
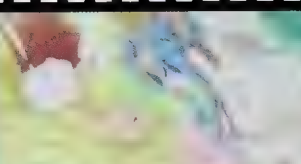
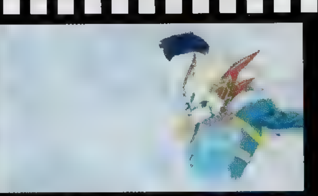
通过冰雪之镇诺尔赞的那次事件，安妮总算有些明白了"生命是没有颜色的"这句话的意义，并终于通过风之圣兽制造出的幻象了解到了一年前那起事件的真相。原来，拉特拉斯王的重病正源于巴斯所下的毒，而他为了隐瞒事情的真相甚至还想杀死尤金。在搏斗之中，尤金错手杀死了巴斯，而为了维护挚友的名誉，即使是被逮捕入狱以及之后被屈辱地流放，他也没有对当初的事实说出一个字，不过，尤金坚信自己认识的巴斯是绝对不会做出那种事情的，他认为这其中一定隐藏着什么秘密。

在见到自己的生母娜拉，以及随后赶来的多玛之后，希露妲最终明白了自己幼时发生的事情，将自己的父亲杀死并抢走自己作为杀人兵器培养的正是多玛。为了保护希露妲，娜拉也死在了多玛手下，而通过母亲留下的那封信，希露妲也终于解除了对于自己身分的心结。

在那个仪式中，由于阿卡缇的月之Force的力量，克莱尔与阿卡缇互换了身体。结果就是：由于害怕在知道真相后会受到伤害，阿卡缇一直冒充克莱尔在同众人进行冒险，而克莱尔则被爆炸的冲击波震到了远方，直到数天后才在海边苏醒过来。直到贝尔萨斯的那次演讲后，维格才知道了这一切，虽然两人的身体暂时还无法互换，而维格也为此深深苦恼过，但在最后，他也明白了对于自己来说真正重要的是什么。

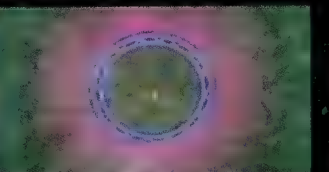
至于阿卡缇……

她之所以会发动那场行动，是为了利用王家代代相传的月之Force与人类最美丽的女孩交换身体，之后再利用圣王之力令这国家再度进入和平安宁的时期，那样，她便可以安心地







尔带走时曾经说过"仪式就要开始了"这样的话语。当听到这句话后，尤金立刻明白了克莱尔现在的去向。

"王宫屋顶的祭仪场，卡雷基亚王家所有的重要仪式都是在那里举行的！"

当制服了挡在前进路上的四星后，维格终于来到了卡雷基亚王城屋顶的祭仪场。而映入其眼中的，是被成百上千名士兵拥簇在祭坛正中央的女王阿卡缇以及洁露芭，以及，站在两人身边的那位金发的少女……

正当阿卡缇以为自己已经通过仪式获得了圣王的力量时，忽然间，在众目睽睽之下，克莱尔及阿卡缇都消失在了圆月的光芒下。而阿卡缇那惊慌的声音也传入了所有人的耳中。

"啊！那是什么……为什么会这样……洁露芭！"

忽然，整个王城开始了剧烈的震动，那团漆黑的浓雾几乎遮住了整个天空。

"吾之名为，圣兽王凯奥鲁基亚斯。"

所有人都屏住了呼吸，惊讶地看着在自己眼前发生的这一切。当那团黑色的光芒完全散去时，高高浮现在天空中的，是宛如灰色巨龙般的巨大生物。

"这就是……圣王……"洁露芭也张大了嘴巴，呆呆地看着这位原本只存在于传说中的王者。

"吾再度君临于此，是为了将所有恶者不洁的足迹完全自世上抹去。"圣兽王俯视着站在自己脚下的众人，冷冷说道，而在其忽然放出的剧烈光束下，祭坛前几乎所有的士兵都被熔化成了一滩浓水。"如今，吾将完成自己的使命。为了这世间永恒的安宁，人类啊，就让吾在这里让汝等踏上历史的终点吧。"

人类与神的战斗，在跨越了数千年的时光后再度开始了。不过，最终取得胜利的，却是人类这一方。但在被打败而即将毁灭的圣兽王身上，维格竟然惊异地看到了克莱尔与阿卡缇的身影循环闪现着。

就在圣王即将毁灭之时，维格纵身一跃跳向了凯奥鲁基亚斯，而在众人的惊呼声中，圣兽王的身体发生了剧烈的大爆炸。

在血红的圆月下，无数的光点射向了世间的每一个角落，忽然间，那红色的月亮被云雾遮了起来，而当云朵散去时，圆月又再度恢复了其本来的颜色。

卡雷基亚王国边境，斯鲁兹村。

两天前在击败圣兽王之后，筋疲力尽的众人都被军队抓了起来，虽然洁露芭下令将所有人处死，但米鲁哈斯特却力排众议将他们放了出来。阿卡缇女王之死，圣兽王的复活及毁灭等都被当权派严密封锁了消息，除了当时身处于祭仪台上的众人外，所有人都不知道他们曾是如此接近死亡的边缘，而那天夜里天空中的异变，也只被他们看作是罕见的天文现象而已。

在被赶出首都后，众人在道别后各自分开了。迪特雷回到了贝特纳加卡继续从事自己的工作；尤金与玛奥继续踏上了旅途，安妮也在他们身边，虽然少女嘴上总是说是为了伺机报仇，但维格却清楚地知道，在这次旅途中的并肩作战，尤其是上次她生病时尤金对其细心照顾的那一幕更是令安妮对尤金的态度已经有了非常大的改变；而希露妲在见识到圣兽王的力量后，便踏上了寻找与圣兽相关的情报的旅途，希望能借助圣兽之力得到纯粹的身体。

而克莱尔……

自从那次事件之后，维格便火速将她带回了斯鲁兹村。而在这两天内她一直没有睁开过眼睛。不过，当女孩醒来之时，她却好像什么都记不清了一般。

就在此时，斯鲁兹村忽然爆发了一场大危机，原本与人类相处得非常融洽的兽人们不知怎的变得极为痛恨人类，他们聚集在广场，禁止人类进入之前由兽人建造的集会所，而且更称人类是这世界上最污秽的生物。

令这场冲突暂时平息下来的，是赶到这里的安妮利用水之Force制造出的暴雨。

在回到克莱尔的家后，安妮告诉了维格她此行的来意，以及她在这一路上的见闻。

"不止是这里，在我来这里的途中，几乎每个城镇或村庄都在发生着同样的事情。不知怎的，兽人们的思想似乎发生了令人难以想象的变动，甚至……连尤金也是如此……"当听到同伴遇到危险后，维格立即起身随同安妮起程了，而在重新找到了其他同伴，以及利用能令人精神安定的秘药令尤金康复后，他们也从圣兽王以前的踞身之所处找到了问题的答案。

在遥远的圣战中，虽然圣王败在了圣者的手下，但他所残留下的愤怒却影响到了这世间的每一个人，一时间世界范围内因不同的憎恨而变得纷争四起。如今，历史再一次重演了。而众人惟一的希望，就是再一次得到圣者的力量。

六位圣者，六位圣兽。

需历经心灵之考验，方可获得圣者之力量。

暗之圣兽——伊风
火之圣兽——菲妮娅
风之圣兽——翁缇卡
水之圣兽——夏奥鲁恩
光之圣兽——吉利奥奴
地之圣兽——兰德格里兹
命运的齿轮，再一次开始了转动……

在经过艰难的努力之后，众人终于成功得到了六位圣者的力量。而在圣兽对各人的心之试炼中，他们也完全战胜了自己的心魔。

迪特雷坚定了自己"生命是没有差别的"这一信念。

玛奥知道了自己的真正身分——在一年前被六位圣兽创造出来，为了能从另一角度更好地认识世界的生命体。

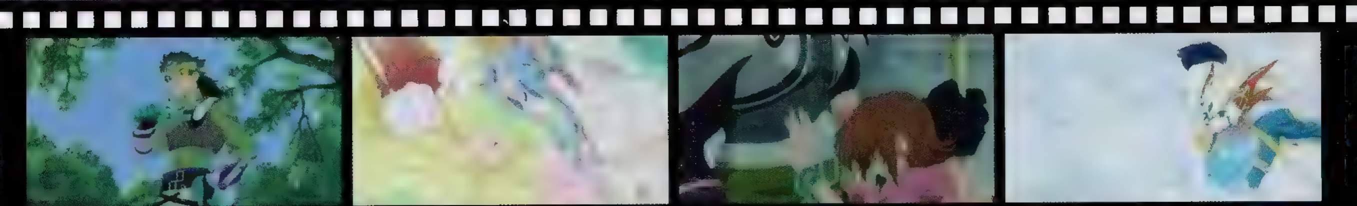
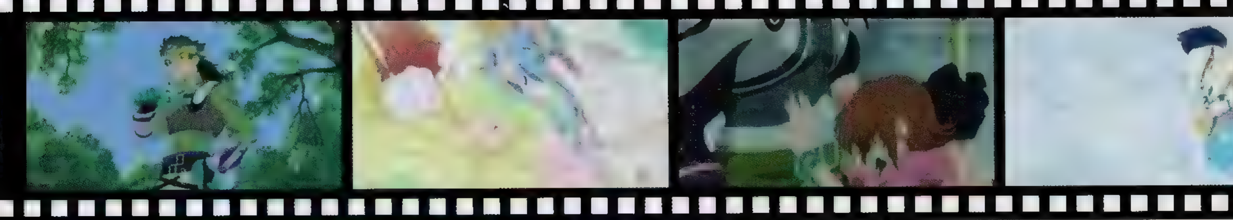
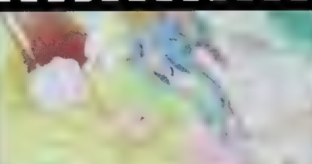
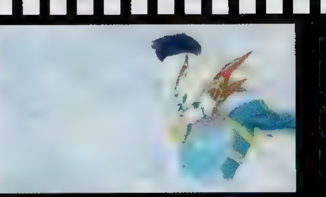
通过冰雪之镇诺尔赞的那次事件，安妮总算有些明白了"生命是没有颜色的"这句话的意义，并终于通过风之圣兽制造出的幻象了解到了一年前那起事件的真相。原来，拉特拉斯王的重病正源于巴斯所下的毒，而他为了隐瞒事情的真相甚至还想杀死尤金。在搏斗之中，尤金错手杀死了巴斯，而为了维护挚友的名誉，即使是被逮捕入狱以及之后被屈辱地流放，他也没有对当初的事实说出一个字，不过，尤金坚信自己认识的巴斯是绝对不会做出那种事情的，他认为这其中一定隐藏着什么秘密。

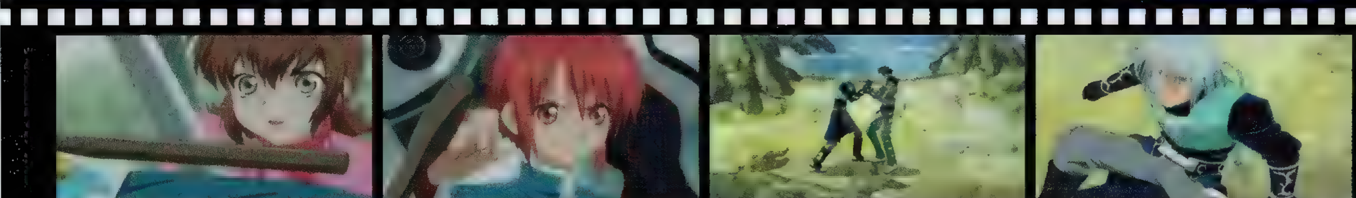
在见到自己的生母娜拉，以及随后赶来的多玛之后，希露妲最终明白了自己幼时发生的事情，将自己的父亲杀死并抢走自己作为杀人兵器培养的正是多玛。为了保护希露妲，娜拉也死在了多玛手下，而通过母亲留下的那封信，希露妲也终于解除了对于自己身分的心结。

在那个仪式中，由于阿卡缇的月之Force的力量，克莱尔与阿卡缇互换了身体。结果就是：由于害怕在知道真相后会受到伤害，阿卡缇一直冒充克莱尔在同众人进行冒险，而克莱尔则被爆炸的冲击波震到了远方，直到数天后才在海边苏醒过来。直到贝尔萨斯的那次演讲后，维格才知道了这一切，虽然两人的身体暂时还无法互换，而维格也为此深深苦恼过，但在最后，他也明白了对于自己来说真正重要的是什么。

至于阿卡缇……

她之所以会发动那场行动，是为了利用王家代代相传的月之Force与人类最美丽的女孩交换身体，之后再利用圣王之力令这国家再度进入和平安宁的时期，那样，她便可以安心地






抛弃王位，在没有种族这道壕沟的阻隔下向自己一直心仪的男子——米鲁哈斯特表白了。

不过，这实际上是她最信任的人——从小照顾她长大的洁露芭设下的一个圈套。

洁露芭决心消灭全部人类，为此她已等待了数年的时间。人类与兽人的战争已经一触即发，而这一切，已经不是受骗失去了地位以及身体的阿卡缇所能阻止的了。

在万般无奈下，阿卡缇只得以克莱尔的身分与维格他们一同展开了旅途。而也正是这次的旅行让她明白了许多事情。而最重要的一点就是……心与种族毫无关系……

当尤金在太阳镇的地下遗迹中得到地之圣兽兰德格里兹之力后，维格等人也终于全部拥有了六位圣兽的力量。

白、蓝、紫、绿、黑、红。当这六个光球再度飞于天空并以圆环的方式旋转时，圣洁的光芒也照耀在世间的每一个角落，将圣兽王凯奥鲁基亚斯侵蚀于兽人心中的愤怒完全驱散。

原本众人以为一切将就此结束，但那思念却令一直深藏于人类与兽人心中的潜意识表面化了。现在整个世界都充斥着这种负面的情感，已经走向了毁灭的边缘。而拯救世界的惟一方法，就是再度令圣王复活，以掌管这世间万物的圣王之力来重新令世界回到正规上。

兽王山。

这里是卡雷基亚王族世代相守的圣地，也是圣王凯奥鲁基亚斯自古大战以来的长眠之所。

在击败了挡在圣殿门前的四星后，维格等人来到了封印圣王的祭坛前，而在那里，一直在背后操纵这一切的洁露芭也终于亲自站在了众人面前。

“这个世界根本不需要人类，我要将那既愚蠢又丑陋的生物从这块大地上驱逐出去，建立一个只有兽人存在的理想国！圣王当初未完成的遗愿将由我来完成，我才是被圣王选中之人！”

“是你！”安妮突然大声喊了起来。此时的洁露芭正用手中的鞭子轻轻敲着另一只手的手心，这是洁露芭的习惯动作，而它正与当初安妮在幻象中看到父亲所做的举动如出一辙。

“难道说……当初巴斯对先王陛下所作的一切……洁露芭，全都是你的所作所为吗？”

“哼哼，已经没有隐瞒的必要了。正如你所料，尤金，侵入巴斯身体在拉特拉斯王的药中下毒，并想将你致于死地的那个人正是我。”

洁露芭冷笑着将目光投向了有着克莱尔外表的阿卡缇，“拥有月之Force的，这世间可不止你一人。”

她用力挥动了一下鞭子，站在祭坛前傲然说道：“现在，就让我以你们的死亡来揭开这个新世界的帷幕吧！”

在经过了一场前所未有的苦战后，洁露芭终于败北了，她的野心与她的梦想都随着她生命的消失而烟消云散。

在祭坛之前，六位圣者解开了自古大战时便施下的封印，圣兽王凯奥鲁基亚斯在经历了千年之后终于再一次以完全的姿态现于世间。

但是，即使是强大如他，也无法阻止世界毁灭的步伐了……

“当邪念布满天空之时，名为尤利斯的灾炎之兽将自天而降，破灭的号角也就此吹响。”凯奥鲁基亚斯沉声说道，“当初你们在打倒我时飞出的怨念并非来自于我，那是尤利斯的思念。在漫长的岁月里，我一直在抑制着尤利斯，但那时他的思念却摆脱了我而飞散于整个世界。虽然思念已经被你们净化，但生命心中所抱持的负面情感却令尤利斯得以重生。他曾以我的名义操纵洁露芭将这世界导入混乱中，而现在他已经获得了真正的形体。这世间已经没有任何生命能阻止他毁灭世界的行径了，即使是我也不可能……”

拉特拉斯的落日。

当年拉特拉斯王正是在临终前感觉到了尤利斯的存在，才会以最后的力量将自己的Force发送至世间的每一个角落，希望能激发所有生命心中的Force以应对日后的危机，而心甘情愿承受那种种副作用的骂名。

虽然按照凯奥鲁基亚斯的说法，这一切现在都已无济于事。但这次，凯奥鲁基亚斯的预言第一次错了。

尤利斯所导致的灾难威胁中，人类与兽人再次站在了一切，而且比以往更加亲密无间。在世间所有生命的祈祷下，得到了无穷力量的维格等人终于击倒了这个真正的元凶，而阿卡缇也以自己的生命再度召唤出了圣王，将尤利斯再度封印于混沌中。

在那绿草茵茵的山坡上，阿卡缇在自己最爱的人怀中微笑着闭上了眼睛，此时的米鲁哈斯特终于明白了阿卡缇对自己的心意，但他的泪水与亲吻却再也无法唤回少女的笑容。



大地再度充满了绿意，欢声笑语也再度回响于苍穹之中。虽然种族的隔阂还未从人们心中完全淡去，但所有人都坚信，总有一天，这世间将不会再有种族的纷争。

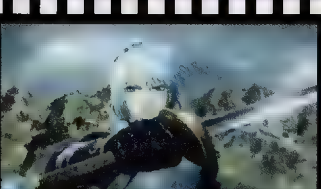
圣兽已经远离了这个世界，前进的途径也第一次真正掌握在世人手中。虽然所处的地点不同，虽然采取的方法不同，但惟一不会改变的，却是世间所有生命那渴望自由和平的梦想。

以及，与种族毫无关系的……

生命的心……

The End



圣兽——凌驾于世界一切的存在

在《重生传说》里，以往的晶灵已经不见了身影，而伊弗利特、温蒂妮、诺姆这些名字也已离我们远去，取代他们位置的，是掌管构成世界的6种属性因子的七大圣兽。圣兽是远远高于人类、兽人，以及世间一切的存在，正是他们在数万年间守护着这个世界的安定。但在“圣战”之后，与圣兽王凯奥鲁基亚斯的信念发生分歧的其他六位圣兽将圣王封印在了“哥尔多巴之月”内，并从此进入了长眠，而当这个世界又一次被危机笼罩时，他们也再度出现于世间。

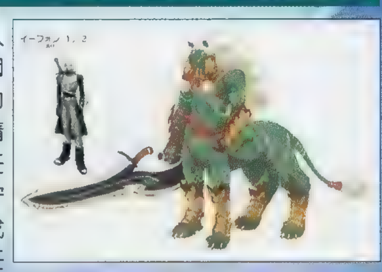
也许是想突出圣兽的高贵吧，在游戏中我们无法召唤圣兽，而得到他们的力量在战斗中的惟一用处，便是各角色多出了一招最终奥义，这确实是一件颇为令人遗憾的事情。下面，就让我们从多个角度来了解一下这几位传说中的圣兽吧。

暗



Eephon 伊风

拥有强健的身体、半人半兽的圣兽，在6种属性因子中掌管“暗”。它信奉力量就是一切，所以什么事情都想以力量来解决。他在任何人都看不透的黑暗中守护着这个世界，担任着诛伐给世界带来危险的人的任务。他的原型为狮子。





未采用设计

▶这是伊风的初期设计稿，与成品有着很大的差异，除了颜色之外，最醒目之处便是比起初期设定来，成品更为拟人化。

火

Fenia 菲妮娅

以持有红色双翼的美丽女性姿态出现的圣兽，掌管属性为炎，一直站在不灭的火焰之中。但是她的火焰并不是伤害他人、破坏一切的火焰，是象徵着纯粹的生命力。拥有母性一般的温柔性格。菲妮娅将她的慈爱献给了所有生物，而她的原型则是四圣兽之一的朱雀。

未采用设计





▲很明显便可以看出，初期设定稿中的菲妮娅有些类似于战斗型的圣兽，这虽然和她“炎”的属性相契合，但却不符合游戏中对其性格的设定，因此最后才会改成给人以慈善温和感的形象。



拥有像老虎一样的身体，头部像戴着一副面具，掌管风的圣兽。他的姿态象征着“由理性来支配兽性”，在圣兽中它的智慧是出类拔萃的，但却也是最多疑的一个，所以经常下一些无情的决定。他的原型是四圣兽之一的白虎。

▼翁缇卡的初期稿基本上没有经过多少改动，只是在身上添上了花纹，以令其看起来更具威严。



▲由于是以麒麟作为原型，因此设计人员极力想让人从他身上感觉到一丝威严之意。年长、沉默，以及散发出不可思议的神秘感，这就是吉利奥奴最后给人们留下的印象。



光之圣兽，抱有超然不问世事的态度，但事实上他却无法割舍对这个世界的关怀，虽然对世界目前的状况感到愤怒，但是却不想放任这个世界不管，是一个充满了矛盾的圣兽。他的原型是中国神话中的麒麟。



从外形看像一个年老的贤者，掌管着“地”的属性因子。虽然圣兽与衰老是无缘的，但是他的位置就像是6圣兽中的长老一样。由于长年守护着这个世界，所以他对世界上发生的一切都有记忆。他的原型是四圣兽之一的玄武。

▶在游戏中看不到的兰德格里兹背后的“玄”字，便是其身为玄武最有力的证据。白色的眉毛、如同羽扇般的双手、以及那握于手中的权仗都给人以充满智慧的感觉。



Shaorune 夏奥鲁恩



水

掌管构成卡雷基亚世界的6元素中“水元素”的圣兽。在对应6元素的圣兽中，他的年龄是最小的，所以自由、活泼、好动，并且对人类很感兴趣。作为圣兽，它有着超越人类的智慧，并且体内所隐含的力量非常强大。他的原型是四圣兽之一的青龙。



▲▼决定稿的夏奥鲁恩比起初期稿来可爱程度大大增加，而黄色色调的加入也令角色看起来更为舒服。请注意一下初期稿的右下方，那便是夏奥鲁恩的人类形态，也许在之后推出的官方小说中会利用到这个设定吧。





◀在剧情中我们看到的，只是凯奥鲁基亚斯由于封印之力所显现出来的不完全形态，而在隐藏迷宫的40层那里，如同黄金龙一般的圣兽王那真正的形态才出现在了玩家面前。各位对比一下左下角的维格就可以知道圣兽王究竟有多么巨大了。

Geyorkias 凯奥鲁基亚斯

王

拥有足以毁灭世界的力量，统治六大圣兽，君临世间万物的圣兽之王。在远古时代，由于逐渐发达的文明，获得力量的人族觉得他们应该支配兽人族而发动了战争。为了令世间安定下来，凯奥鲁基亚斯本希望通过与人类的谈判而结束战争，但高傲的人类反而对他刀刃相向，并且对兽人族的进攻更加猛烈了。被激怒的凯奥鲁基亚斯决定毁灭人类，但却遭到了其他圣兽的反对。在激战的最后，六圣兽击败了凯奥鲁基亚斯，并将他封印在了“哥尔多巴之月”中，而负伤的圣兽们为了转生而进入了长眠。

当年虽然圣兽王被封印起来，但他所残留下的愤怒却影响到了这世间的每一个人（实际上愤怒来自于尤利斯），一时间世界范围内因不同的憎根而变得纷争四起。而当被洁露芭利用的阿卡缇再度将其唤醒时，历史再一次重演了……

设定画 COLLECTION

相信细心的朋友都会注意到，当《重生传说》第一次公布情报时，主角维格的形象与现在我们看到的最终版实际上是有着一些区别的。下面大家看到的，便是猪股睦实小姐笔下的各位角色当初的设定稿，大家可以对比一下前面的人物介绍，看看两者之间究竟有多大的区别吧。



维格
Veigue

维格的设定稿与完成稿在整体方面是差不多的，区别只在细节部分，比如说剑上布的颜色以及人物的表情等等。在初期设定稿中，维格给我们留下的印象是如冰一样冷酷的男子，面无表情。但玩过游戏的朋友都知道，他在本质上也算是个热血型的主角，因此在制作人员的要求下，猪股小姐才对维格的表情进行了一些细微的修正，希望能让他看上去更有活力一点。

拉特拉斯
Ladras

米鲁哈斯特
Milhaust

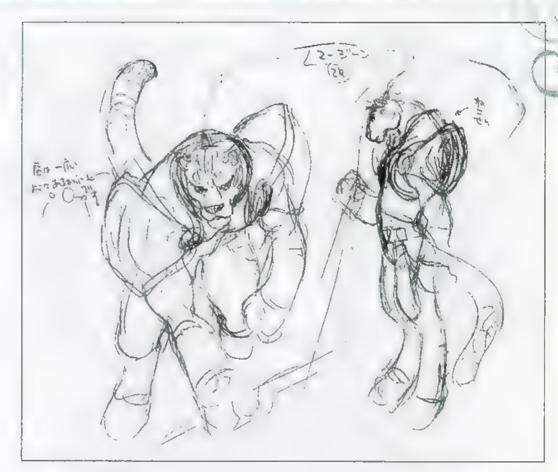


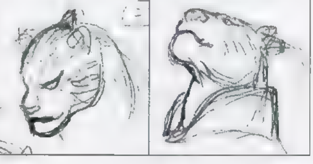
玛奥
Mao

由于玛奥的关键色是“红”，因此在初期阶段的设计将他的头发、眼睛、衣服全都设定为红色，不过当看到成品后却无法令人满意。在经过商议之后，最后的成品只将“红”保留在头发中，而瞳孔的颜色也由以前的以红色为主变更为红黑相间。

安妮
Annie

在初期设定稿中，虽然说配色以及衣装与完成稿毫无二致，不过与后者相比，安妮显得更为成熟一些，这与她的年龄以及性格稍有差异，因此，最后我们所看到的便是那个面带微笑，充满活力的安妮了。

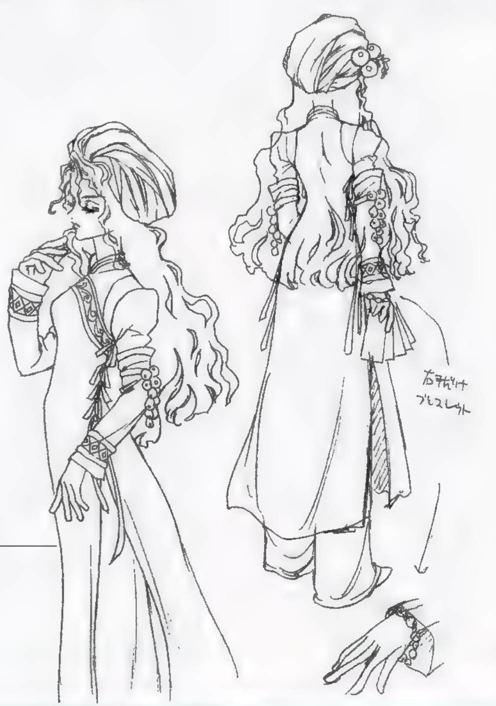



尤金
Eugene

尤金大概是初期设定与成品差别最大的一个人物了，由于被定位为兽人，因此最初的尤金干脆就是以四足行走的……之后再经过了一系列的变更，尤金的形象也越来也接近他性格沉稳的这一设定。





希露妲
Hilda

希露妲的初期设定几乎和最终稿完全一样，只不过在发巾和肩部衣服的颜色上稍做了些改动。而那略带一丝忧郁的表情也是最开始便定下来的。



迪特雷
Tytree

因为最开始便定下了迪特雷属于"树"的Force，因此猪股小姐在主色调上便采用了绿色，发色也是如此，但令制作人员最伤脑筋的不是别的，而是……发型。大家可以看一下上面的三张图，虽然最后采用的是第一张，不过大概也有许多人喜欢后两种设计吧。

洁露芭
Zilva

克莱尔
Claire

由于克莱尔只是普通的村姑，所以在服装和装饰上都采用了朴素的设计，但这样的搭配反而给人的感觉很好。在这些图片中，克莱尔没有太多表情，给人一种沉默孤寂的感觉，这主要是制作人员对应“被冰封闭的女主角”这一设定所作的安排。

阿卡缇
Agarte

与克莱尔截然不同，阿卡缇的衣状给人一种雍容华贵的感觉，这也对应了游戏中两人是“相对的存在”的设定。虽然没有刻意设计，但知道她女王身分的人都会觉得她举手投足之间都透着一股高贵之意。

萨雷
Saleh

瓦尔特
Walto

四星
The Four Stars

王之盾是直属于卡雷基亚王的近卫部队
与正规军截然不同的是
它是由 Force 能力者所构成的特殊战斗部队
而在那其中
最强大的四位 Force 能力者便被称为
四星

多玛
Tohma

米丽兹
Militsa





萨比
Zapie







《重生传说》开发者访谈

以“再诞”为关键词的故事主题

——首先请介绍一下关于这个故事的主题吧。

平松：我们决定以“再诞”作为故事的主要线索，已经是录音工作开始以后的事情了。当录到脚本中希露妲的台词时，“再诞”又变成了“再生”。在故事刚开始策划编写的时候，我们首先决定将自己喜欢的内容写出来，但真的开始考虑故事时却又不知该如何编写了，想出来的几个内容都被否决了，弄得当时真的很头大。甚至到了有人说“下一个构思如果还被否决了，那么就换人”的地步……那时，吉积先生突然提出“这一次希望能够让兽人登场”的提案，这给了我们很大的提示。那时我们一下子就来了灵感，于是提出“不如来搞一次民族纷争问题吧”。如今世界上到处都能够遇到由于民族纷争而引发的战争问题，就连我们身边，也一直伴随着什么人种问题之类的。我个人十分喜欢南斯拉夫这个国家，去过好几次，也亲身经历过那种民族纷争的问题。因此，我希望能够将这种经历也能让吉积先生他们体会到。南斯拉夫虽然已经因为纷争而导致分裂，现在正处于民族对立的状态中，但我还是非常希望人们都能够和睦相处。若是将这种故事放在游戏中去，让游戏中的主人公们将我们的意向表达出来，想必会非常有趣的。于是，我们决定以“并不一定要回到从前那样，只要能够以崭新的面貌获得新生，那样就足够了”作为故事的主旨开始编写剧情了。



平松正树

剧本自由作家。负责了《重生传说》的主要剧本，以及一些支线剧情和同伴对话。

吉积：由于故事的主线已经定下来，所以我们便将游戏的标题定为了“Rebirth”。翻译成日语的话就是“重生、再生”。它包含了故事中的人类关系以及种族关系之间的“再构筑”的意思。此外《传说》系列”向来都是幻想般的世界观，因此故事也顺理成章地按照这种风格展开了。不过，平松君在国外的经历，也帮了我们的大忙呢。

平松：光是在脑海中进行构思以后，我发现整个故事并非能完美地和现实结合起来，仿佛就像是虚构的一样，台词不仅很假，而且还非常带有说教性质。所以我也十分担心自己所亲身经历过的事情能否让玩家们感到满意，同时也希望尽可能地将故事的主题更贴近我们平日的生活。不过话说回来，在现实社会里，民族问题和世界和平这些，并不是能够像游戏中那样轻易就能够解决和维持的。所以故事所包含的中心思想，基本上只有将游戏玩到了最后的玩家才能够明白和体会到。不过，我更希望玩家们能够亲手去思考，去找到答案。

——平松先生很希望将刚才的这些话传达给玩家们是吧？

平松：是的，另外还有一点，就是故事中的“大家一起活下去吧！”这一观点。可能已经有玩家们注意到了，在整个游戏中，维格他们没有杀死一个敌人。

马场：出手杀人的，都是类似尤利斯（最终BOSS）这种罪大恶极的家伙。

平松：大概是由于游戏中的人命往往都能够通过RESET来控制，因此我经常能够在新闻媒体上听到现在许多小孩受到游戏的影响，很不重视别人甚至自己性命的报道。不过，我们故事的主旨是要生存下去，绝不会提什么“就算世界发生了崩坏也无所谓”之类的话。我相信那些玩《重生传说》的人当中，也有许多人拥有各种烦恼，生活中也会遇到很多辛酸的事情，但我希望能够通过游戏告诉他们：“要努力活下去！”所以，在游戏中也有不少类似当维格和希露妲说出“死”这个字时，迪特雷就会大发雷霆；尤金说“杀”的时候，大家都会愤怒这样的场面。

——死了一切就都结束了是吧。

平松：是的！虽然活下去是很辛苦的，但人生中也一定会遇到一些好事。我觉得吉积先生提出的“重生”这个词好就好在，能够表达出“人是可以无数次振作起来”这样的含义。就算今天失败了，还有明天。每天不断经历“重生”，总会有成功之时。虽然这些话在今天看来有些老土，不过依然还是很有意义的话题。

吉积：是啊。好比BOSS战，虽然一旦HP为0时就会GAMEOVER，但并没有一个人会战死哦。

马场：我们也十分注意游戏带给玩家的影响。不希望带给玩家们那种消极的负面情绪，而是希望带给他们积极向上的动力。

平松：是啊。虽然故事中也有尤金杀死安妮父亲这类悲剧出现，不过最终那些主要角色们都振作了起来，能够积极乐观地生存下去。同时，在故事中死亡的角色也寥寥无几。只有女王、洁露芭、娜拉、萨雷、多玛这些角色。

马场：不过萨雷、多玛生平作恶多端，倒也是罪有应得呢。

平松：还有洁露芭，这三人都是大恶

人，连改过自新的念头都没有，因此在故事中便让这些“坏人”全部“OVER”了，其他的角色，我们就尽量避免他们死亡。

——不过这个故事里，似乎没怎么体现出“不会杀任何人”这一含义呢。

平松：我并没有让编剧的人特意去体现“不能轻易杀人”的内容。因为那是最值得描述的一部分故事。在一个故事里，杀掉某个角色，营造出一个悲伤的场景大概是最轻松的了，不过死人这种事情毕竟是个悲剧，所以我们都是慎重对待，不会随意出现某某人被杀的剧情。

吉积：为了故事的发展，虽然也有一些角色是不得不死，但我们还是认为绝对不能滥用这种套路。

平松：在现实世界中，也有许多留有求生意志但还是没能逃脱死亡的人存在，然而，却依然有许多人要去自杀。一想到这里，我就有些生气。虽然这些都是我个人的观点，但我觉得与其选择死亡，还不如面对现实，重新来过。这次的游戏中也好不容易遇到了类似的剧情，所以我也希望能够将自己的观点传达给玩家们。我们一口气说了这么多，可能会有不少《仙乐传说》的FANS会生气……毕竟那部作品里死了许多人……

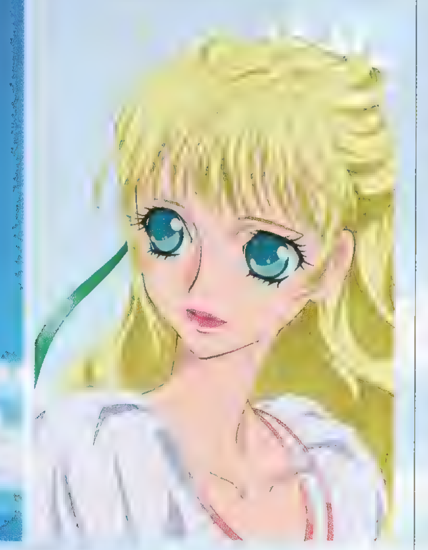
吉积：是啊。当时我还真有些不明白，为什么就一定要死这么多人不可呢?

平松：啊，大家不要误会，我们绝对不是在批判《仙乐传说》，真的！我和负责剧本的实弥岛巧的关系也是很不错的！(笑)

“与你对打的RPG”

——你是否已经意识到了本作与前作《仙乐传说》的差别化呢?

平松：是的。本作的不少内容都是按照我自身的喜好去制作的。特别是故事中玩家会与我方每一位成员进行一次对战……结果也有人说这不是“与你一起获得新生”，而是“与你对打”的RPG。(笑)



吉积：是啊，互殴得很厉害呢。

平松：虽然在故事中与每位成员战斗都给出了充分的理由，但最初并没有作出“要与我方全员大战一场”这样的打算。不过，我觉得那些生活方式、生存目的都不相同的人们能够走到一起，是一件很不容易的事情——但是，如果互相间能够舍命而战的话，或许就能够因此了解对方，从而相识而走到一起。出于这个原因，我后来就决定要做与全员战斗的内容了。

吉积：真的呢。在开场动画的最后一部分，尤金对着维格说了一句“我们来接你了”然后动画就结束了。毕竟，正常人大概没人会说“好的，是这样啊?”吧?

平松：应该是绝对不会说的。

吉积：此外，在那动画中玩家们能够一下子看出：“这不是兽人吗?”通常在面对陌生的人类，尤其在面对外表完全不同的异种族时，是没人会轻易接受对方的好意的。这也是我们想要表现出来的一个主题，并且在一开始的动画中就已经将主题表现了出来。不知道有没有人注意到呢。」

平松：另外在故事构成方面，基本上每个新加入的同伴的相关故事都被分成了前后篇——与他们交战的部分，以及加入后体现他们性格的部分。

吉积：基本上所有同伴在刚加入时，都有一种不适应的感觉。当然了，只有迪特雷这家伙除外。(笑)

——本作的主人公维格与《传说》历代的主人公相比，给人一种特别冷酷的印象呢。

吉积：首先我们打算描写一个18岁的贴近现实的男性，虽然可以选择的题材和范例有许多，不过这一次我们想试着设计成一个不再像以前主人公那样喜欢满口“出发吧！”之类的热血少年，如果再内向、再冷酷一些的话，会更加贴近现实中的青年，这样性格的主人公对本作这种比较贴近现实的故事的描写，也要相对容易一些。

马场：那还真是辛苦啊！故事里维格都不怎么爱说话，风头都被迪特雷和玛奥抢去了，这种情况下还要将主人公的存在感表现出来，真的很不容易！

平松：关于表现主人公冷漠的部分，我也反复改写了好几次剧本……以前“《传说》系列”的主人公们个个都是热血青年，而这一次又要设计一个完全不同性格的主人公来，还真不容易。不过，现在这个年代，我们身边已经很少能够见到那种热血男孩了，更多的人都是虽然性格比较“热血”但外表看上去反而比较冷漠的那种。此外，我也希望能够将维格的性格设计成那种很讨人厌、绝对不愿和他交朋友的类型。然后，再让迪特雷这样的角色登场以达到心目中的效果。当然不光是迪特雷一人，队伍中的每个角色都能够衬托出维格特有的个性。



吉积信

Namco 的游戏制作人。同时从事家用机游戏的贩卖、宣传工作。

收录的小对话多达1000以上！

——本作中的故事小对话很多呢，想必声优们都很辛苦吧?

吉积：马场君写了很多，游戏中的对话已经是经过了删减的了。

——当初大概一共有多少对话呢?

马场：大概……1200篇的样子吧。不过经过删减后，还是有1000多篇对话被收录了，其中还包括了一些在公司内公开收集的对话哦。

——这次收录这么多对话的意图是什么呢?

马场：为了能够突出每个角色的个性，给玩家们留下深刻印象是最大的理由。比如迪特雷对姐姐的思念，希露妲对自己血统的自卑，安妮的胆怯等等。不过，自己也没有想到写着写着，对话就有了现在这么多的规模。就好比玛奥的“歌曲系列”一样，一写就停不下来了。

女主角是否参加战斗？女孩子战斗的理由

——本作中的女主人公克莱尔仅作为一名NPC，未能加入战斗也是本作的一大特征呢。

吉积：就我看来，我觉得克莱尔太柔弱，不能参加战斗。不过我觉得最大的原因，在于本作描写了两大民族之间的纷争问题，让队伍以外的角色来表现这些问题，效果要比以队伍中的角色来表现要好得多。

平松：再说要想一个让克莱尔参加战斗的理由也很难呢。

吉积：毕竟克莱尔只是个普通的女孩，就算她真的加入了战斗，我觉得也不会厉害到哪里去。

平松：是啊，与其说我找不到让她参



马场常和

Namco“《传说》系列”第2开发部剧本作家。

战的理由，不如说她参加了战斗也没有任何帮助……

大家：（笑）

平松：要给一个普通的女孩子去战斗找个理由是很难的。比如说男主人公他们去保护柔弱的女孩子是必然的。但是，若女孩子是个非常厉害的人，那么男主人公反过来就得靠女孩子的保护了。既然克莱尔被卷入了事件中去，那么维格拼死想将她救出来，这也是不让她参战的一个理由。

吉积：还有FORCE也是一个大问题。克莱尔没有FORCE的能力，也没有机会获得FORCE的能力。这样的话，就更加不可能让她参战了。

在擅长表现3D画面的PS2平台上，反而制作2D风格

——前作的《仙乐传说》是3D游戏，那么为何本作又改成了2D风格呢？

吉积：虽然如今越来越多的游戏是以3D制作的，不过我认为2D游戏的时代还没有结束。而且，我相信有些东西是只能通过2D画面来表现的。因此本作就以2D风格制作了。当时，我是希望能够将以往2D风格表现不出的，没能表现出来的内容做到游戏中去。

——那么，下一作是以2D还是3D呢？

吉积：以后嘛，大概会根据故事的主题和故事的叙述方式，再来决定游戏的画面表现方式吧。

维格和迪特雷的互殴场面是自豪之处

——在游戏中，有没有哪一段剧情是特别想让玩家们看到的呢？

马场：在海边维格和迪特雷的互殴的那段场面。虽然我这么说可能有些对不起平松先生，不过当初我只看到这一段的文字说明时，只觉得是两个大动肝火的男人在互相殴斗而已。不过当声音和音乐都配上之后，这一段一下子就变得非常感人了。在进行测试游戏时，我甚至还有点哽咽的感觉，当时心里还想，“不好，让人看了就很难为情了。”

——那么平松先生呢？

平松：还是那段互殴的场面。桧山先生和山口先生的配音技巧也非常出色。再加上那段内容还是能够由玩家操纵的战斗场面，虽然只是一拳一拳的打，但配合台词后就很有互殴的感觉了。看到那段内容的时候，真的非常高兴呢。

——除此之外还有吗？

平松：另外就是希露妲的试练部分了。当看到希露妲说“从来没有叫过母亲”的时候，我真的为大原小姐的演技所叹服。我到现在还忘不了在那个场面的录音开始前，大原小姐配音时那深情的表情。另外，尤金和安妮和解的场面我也十分喜欢。那可是安妮第一次抓住尤金的手啊！实在令人难忘。再其他的话，就是克莱尔的演说那段了。我实在为安田小姐和筱原两人绝妙的配音所折服，马场先生甚至还哭了。（笑）相对的，还有洁露芭的另一段“负面”演说……

——啊，那可是印象极深的场面呢。

平松：是啊，那是她终于露出本性的重要剧情。为洁露芭配音的真柴小姐也真的很厉害！虽然出场次数并不多，但配得十分出色。

故事中未能提及的洁露芭和维格的设定

——说到洁露芭，她与王家也有很深的渊源吧？

吉积：是啊。所以将她设定成了“教育系”的角色。

马场：其实我们原本是将她设定成阿卡缇女王的乳母的。从那时候起，洁露芭就已经持有兽人至上的观点，并且被尤利斯抓住了这一心灵中的黑暗面。然后她背地里设下了圈套，引起了王之盾的队长尤金逃离王城的事件，最后还将王之盾牢牢掌握在了自己手中。此时也可以说是《重生传说》的故事开端。

——当初是将她设定成乳母的吗？

平松：毕竟她也算是王家血统的一个分支。不过这样的身分并不能使她获得权利，因此她也一直带有这样的不满。

马场：是啊，她也算是王家的远亲。

吉积：也因此，她拥有月之FORCE的能力。

平松：是啊。我想，猫系、兽系一族是王家的正统，带角的一族则是旁系吧。

——关于维格的双亲，有没有相关的设定呢？

马场：有的。本来是打算收录到游戏中去的，不过直到结束，也没有这个机会。

平松：以前本来考虑过马尔科夫妇和维格双亲有什么关系，还有维格祖父母之类的故事设定。此外在最早已经被弃用的设定里，原本王家存在有两个组织：王之盾和王之剑。“盾”负责谍报工作，“剑”则是攻击部队。而维格的父亲本来是王之剑的队长，在很早以前便已过世，后来他的部下有一天便来迎接维格——最早的设定虽然是这样，不过在弃用以后，只有维格这个角色被留了下来。

——那么，从设定上来说，故事是从维格失去了双亲开始的吗？

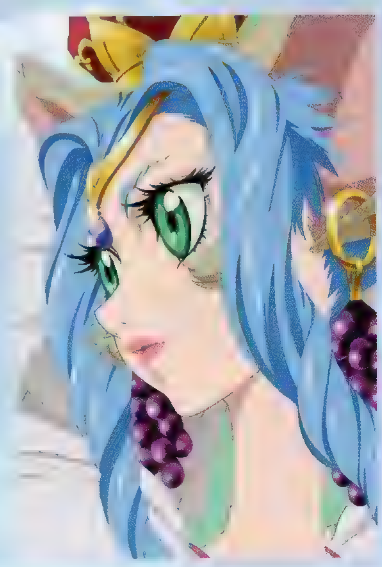
马场：维格本来就诞生在斯鲁兹村，不过在他还是婴儿的时候双亲便已过世，他被住在斯鲁兹村附近山里的爷爷所收养，但那个爷爷在维格7岁的时候也已去世了。后来举世无亲的维格便被马尔科夫妇收养。于是也就有了游戏中那段与克莱尔初次见面的回忆场面。关于维格的身世问题，虽然游戏中提到的内容很少，不过还是能够在小对话中看到的。

——下次再编写剧本时，是否还有什么事情想要写进去的呢？

平松：其实已经想了很多，虽然制作人们还没有拜托我去编写。（笑）这次的故事多少带有“热血激情”的感觉，下次我还是打算编写一个“热血”的故事。关键词准备用“独裁国家”和“生存方式”……

——那么马场先生呢？

马场：这一次故事描写了像克莱尔这种没有FORCE能力但也十分坚强的人类，不过却没有能够将能力差异较大的人与人之间的优劣感表现出来。下一次，希望能够表现出某种东西的“持有者”和“非持有者”之间的巨大差异。此外，“《传说》系列”至今还没有女性主人公，希望下次也能够编写一部以女性角色作主人公的故事。



Tales of Other

——“《传说》系列”周边作品简介



Tales Of Fandom Vol.1

机种	PS
发售日	2002年1月31日
价格	3800日元
类型	Fan Disk

这是Namco为了回馈"《传说》系列"的FANS而特别制作的一张Fan Disk（以下简称为《TOF》），具体地说就是一款以《传说》系列为背景的休闲娱乐游戏，由于其中有一项方块游戏的模式，因此通常被很多人又称做《传说方块》。游戏中收录了包括《幻想传说》、《宿命传说》以及《永恒传说》中的所有主要人物，其中还包括了古拉斯的女友米蕾尔特以及切斯塔的妹妹艾米等冷门角色，当然，更少不了《宿命》中人气极高的莉莉丝了。另外《TOF》也有一名原创人物普莉姆拉·萝索（プリムラ·ロッソ），总共26名角色的庞大阵容，并且全部起用原配声优为角色配音，可谓相当豪华了。而游戏本身也设计得很有特点，整个《TOF》分为4个游戏模式：





カオベチャー（原创AVG模式）

一般的养成类游戏模式，提供了3个原创剧情："晶灵侦探"、"宝石的回忆"和"加油莉莉丝"。在游戏里你能够做的就是进行各种选择以及听和看。而且最后根据所选分支的不同游戏还会进入Fin、End、Game Over三大种不同的结局（其中End和Game Over也有几种不同的分歧）。

カオドラ（自编小剧场）

纯欣赏，内容是来自玩家的各种恶搞剧情，剧本则是根据玩家在游戏各模式中达成的特定条件出现的。也可以自己编辑新的剧目并保存到记忆卡中，而表现方式就是平时的露营对话。



クレーメルラボ（方块模式）

也是惟一有游戏性的模式，以方块来决胜负。也分为3个模式：积分挑战、剧情模式和2P对战模式。其中剧情模式共有三个难度，每个难度是几个角色的故事，都是该角色在某事件中和其他角色发生冲突，然后进入方块战，有一定的限制条件和成功条件，比如画面全黑，几种颜色的连消才算胜利等等，不过并不是和电脑对战，只是看你能否完成通过条件而已。



ギャラリー（原画欣赏模式）

方块模式中每完成一部分，这里就会多出一些原画。



总的来说，这是一款相当成功的FANS向作品，以收集和观赏为主要目的，同时具备一定的娱乐休闲价值，光是那超豪华的声优阵容以及众多深玩家喜爱的《传说》角色的登场就拥有很大的吸引力，可以说，《TOF》的成功很大程度上是借助了"《传说》系列"与日俱增的人气以及品牌效应。游戏的品质也相当不俗，精美的画面、细致的人物表情、丰富多彩的内容使得游戏本身也具有极高的观赏性，虽然游戏性略为单薄，但对于"《传说》系列"的爱好者来说同样是一部不可多得的佳作。之后Namco又于同年8月适时地推出了《Tales Of Fandom Vol.1》的Drama CD来加大这部作品的宣传力度。

Phantasia VS Destiny

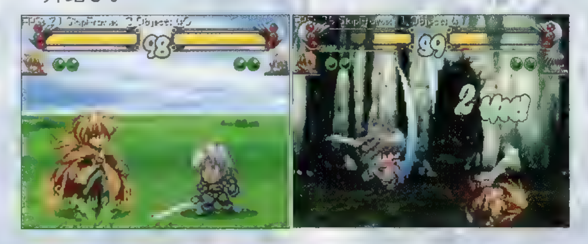
机种	PC
类型	FTG



“《传说》系列”的魅力实在是太大了，以致于不少与之相关的同人格斗游戏也应运而生，这款由日本的一个同人组织制作的名为《幻想VS宿命》的游戏（以下简称《PVD》）就是其中最经典的一个。

顾名思义，游戏中登场的15名角色全部是《幻想传说》和《宿命传说》里的主角和BOSS们，也包括《永恒》里的时之大精灵。《PVD》的最大特色就是人物的造型和战斗胜利后的音乐全都忠实地再现了原著，场景是采用类似《宿命传说》中的战斗背景，另外招式名称的配音也全部取自原著，游戏的容量不大，但从特技、奥义到法术、召唤术，一应俱全，十分华丽。格斗时的打击感非常不错，出招指令也不算繁琐，还能够支持两人对战，因此玩起来非常热血，很有玩《传说》的感觉。但是毕竟是同人作品，受限制太多，游戏本身还存在着相当大的缺陷，比如平衡性极差，不少角色的招式判定很霸道，并且能够轻松实现无限连击；游戏支持的分辨率过低，画面马赛克太严重，运行不够流畅，有时甚至有明显的拖慢现象，最让人郁闷的是该游戏还有个恶性BUG，就是不论在哪种操作系统下都有一定机率会强迫执行非法操作，导致游戏的耐玩度大打折扣。不过，能够操纵这么多喜爱的《传说》角色进行大乱斗确实别有一番滋味。

除了《PVD》外，还有不少“《传说》系列”的同人格斗游戏，就我所知的还有《Battle Of Heroes》、《Tales Of Legend》等，但品质大多都不尽如人意，这里就不一一介绍了。



永恒传说 Online

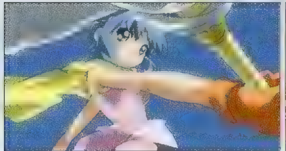
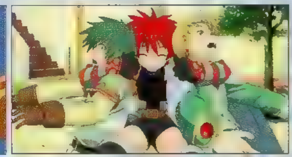
机种	PC
类型	Online RPG



《永恒传说Online》（以下简称为《TOEO》）的公布无疑是一颗重磅炸弹，游戏暂定于2005年春开始服务（中国大陆、韩国以及台湾地区是05年中期），不过早就吸引了很多圈内人士以及FANS的关注。

以“同伴间的羁绊”为主题的《TOEO》是由Namco和Dwango共同开发的一款网络游戏，以“《传说》系列”的世界观为基础，当然同时也会保留系列特有的战斗系统等，根据现有的情报，已经公布了游戏的几个重要的系统，分别是“Face Chat System”、“背负系统”、“多人同时参加型任务”以及“Pen任务”，下面就对这些系统做个简单的说明：

“Face Chat System”：对于网络游戏来说，玩家间的互动和交流是必不可少的，这个聊天系统也多少借鉴了“《传说》系列”中很有特色的“Skit”系统的表现方式，角色的表情、动作等都能很生动地表现出来。

“背负系统”：在强调同伴间友情的《TOEO》中，也加入了特有的“背负系统”，在游戏中角色如果被敌人击倒而成为战斗不能状态时，可以请求同伴把你的角色背回到城内的教会里去（也就是复活），但在背负状态下不能奔跑，也就是说遇到敌人时相对的也要承担无法逃离战斗的风险。



“多人同时参加型任务”：这个在现今的网络游戏中是比较普遍的，也就是通常所说的“多人剧情任务”，数名玩家一起合力完成官方发动的某个剧情事件。

“Pen任务”：该系统全名为“Parallel Episode with NPC”，相对于上面的多人任务，接下这种任务的玩家就要和NPC组队冒险。

虽然原定05年1月上旬开始的β测试因为种种原因延期，但这也无法减弱《传说》爱好者们的热情，希望到时国内能够拥有一个良好的氛围来迎接这款具有划时代意义的作品的到来。

幻想传说 换装迷宫

机种	GBC
发售日	2000年11月10日
价格	4500日元
类型	RPG

提到“《传说》系列”的周边作品，知名度最高的莫过于“《换装迷宫》系列”了，这款《幻想传说 换装迷宫》就是最早在GBC平台上发售的该系列的第一作。故事设定在《幻想传说》的主角克雷斯居住的时代100年之后，两个婴儿从星空搭乘流星降落到世上，并且成长为一男一女两个少年，男孩叫迪奥，女孩叫梅露，他们两人加上迪奥捡到的小宠物库鲁鲁就成了游戏的主角。游戏的目的就是通过接受各种委托任务探索危险的塔和迷宫并解开世界之谜。

“《换装迷宫》系列”最大的特色就在于引入了换装系统，所谓的换装系统就是指游戏中设计了不同种类的服装，每种服装都有自己的特点，当角色换上这些服装时就会变成服装所表示的职业，不仅仅是外型，其攻击方式、成长率、特技等都会发生变化，而游戏中的服装五花八门，有包括剑士、厨师、武士、蜥蜴在内的上百种。要想使一套服装达到该种职业的MASTER级还必须获得一定数量的CP值，CP值可以通过打倒敌人，同经验和资金一起得到。可以说，换装系统是这个系列的精髓所在。此外，游戏中还设计了性格这个参数，而主角们的性格是由数值最高的两种性格要素决定的。每套服装都有各自针对的性格以及每战斗一次性格要素的变动值，当穿上特定服装变为特定的性格时会发生Boots Up，此时角色的攻击力会变成1.25倍。因为是与“《传说》系列”有关的作品，游戏的战斗系统当然是采用特有的LMB啦，玩家可以控制3名角色中的一个做手动战斗。虽然GBC的画面实在有些简陋，操作性也不尽如人意，但做任务式的游戏进行方式以及迷宫的设定加上基本的换装系统已经使这个系列初具雏形，为后来的作品打下了坚实的基础！



世界传说 召唤士的血统

机种	GBA
发售日	2003年3月7日
价格	4800日元
类型	S·RPG

这款名为《世界传说 召唤士的血统》（以下简称为《TOWS》）的游戏同样继承了《幻想传说》的世界观，故事发生在400年之后的未来，拥有召唤士古拉斯血统的弗连·K·雷斯塔酷爱研究祖先遗留下的召唤术，为了收集契约戒指而在世界各地展开了旅行，途中，弗连在一座遗迹里结识了身后长有翅膀的神秘妖精玛卡隆，对于召唤术以外的东西不感兴趣的芙连对于玛卡隆的存在却觉得十分好奇，于是决定和她一起结伴旅行。

虽然挂着“《传说》系列”的名字，但《TOWS》却破天荒地首次采用了战棋游戏的战斗方式，让人耳目一新。和一般的S·RPG游戏一样，《TOWS》具有升级、转职等基本系统，此外还可以通过物品的合成来增加单位的能力，并且作为召唤士的弗连还可以和被打倒的敌人结约。除了基本的故事模式之外，游戏还设计了对战模式，支持通信对战，大大增强了游戏的乐趣。而游戏在其他方面也有不少特色，比如种族相克的特性、兵种特技以及协力攻击等系统，再有，大家熟悉的《幻想传说》中的角色也会在本作中登场并加入，为游戏增色不少。

当然，游戏还是有不少地方不够完善，比如无法自由练级，没有商店等，但不管怎样作为一款尝试性质的作品尤其是掌机游戏，《TOWS》已经是难得的佳作了。





世界传说 换装迷宫2

机种	GBA
发售日	2002年10月25日
价格	4800日元
类型	RPG

作为“《换装迷宫》系列”的正统续作，2代在几乎所有方面都可以说是尽善尽美。游戏以异世界尤格德拉斯为舞台，讲述了主人公弗利奥（フリオ）和卡萝（キャロ）通过不断的磨练成长为真正勇者的故事。

游戏的剧情并没有什么出彩的地方，但却将前作标志性的换装系统进一步发扬光大。首先，本作的换装系统最大的进化就是引入了roots的概念，游戏中的每一种服装都有自己的roots，玩家需要将基础的换装师服装和这些roots合成才能制作出相应职业的服装；其次，本作还加入了职业属性的概念，每种职业都有火、风、水等属性并且特定属性的特定服装还具有各种附加能力；最后，也是游戏最吸引人的地方就是加入了历代“《传说》系列“的角色，他们不但会在游戏中出现并和主角们一起冒险，玩家还可以通过收集他们的服装roots来制作出和他们一模一样的服装，除了造型和招式完全忠实原作之外，战斗时的BGM也会变成该角色所在游戏的专属BGM，使得换装成了名副其实的变身。此外，作为“《传说》系列”特色的料理系统也被保留下来。不过游戏中最大的缺陷就是所有服装的等级都是独立的，因此要练满那些特殊服装需要花费大量的时间和精力。



在流程上，2代继承了前作做任务的方式，可以在特定的迷宫中冒险以完成NPC委托的各种任务并获得响应的报酬。虽然还是有通过更换服装提升HP、TP的良性BUG存在，但无论在画面，音乐还是战斗的爽快度上，《换装2》都达到了一个崭新的高度，成为“《传说》系列”的一大亮点。

世界传说 换装迷宫3

机种	GBA
发售日	2005年1月6日
价格	4800日元
类型	S・RPG

原本以为前作的成功会让3代成长为一部划时代的作品，但事实上游戏的品质却比较让人失望。剧情方面因为游戏本身的特点，显得较为凌乱是正常的，继续使用2代的男、女主角，摒弃了做任务的方式而采用分章节的模式展开，场景和情节则选用了历代“《传说》系列”中出现过的名场面。在内容上，游戏又增加了《宿命传说2》和《仙乐传说》中的人气角色，登场人数居历代之首，也因此出现了里昂和裘达斯并肩作战的经典场面(ー_ー)。由于容量的增大，相应的在招式、战斗BGM等方面也大幅度增加，不过传统的换装、料理等系统并没有做太多的改变，取消了职业属性、服装等级按照男，女主角的等级共同使用、还可以通过各种材料来强化服装能力等，另外斗技场和隐藏迷宫的出现也大大提升了游戏的耐玩度，当然，战斗系统还是一如既往地出色。可惜，本作如此多的优点都被那令人抓狂的移动方式抹杀了，它使得玩家不仅需要浪费大量的时间在决定路线上，在转角处角色还会莫名其妙地卡住不动，对于一款RPG游戏来说，实在不明白这么设计的初衷。



因为设计上公认的败笔，3代的评价甚至还不如前作，对于喜爱换装系列的玩家来说不能不算是一种遗憾，希望续作可以带给我们惊喜。





善恶的彼岸

——“《传说》系列”BOSS巡礼

この世に悪があるとすれば，それは人の心
如果说这个世界上有恶存在的话，那一定存在于人的心中

正是这段源自《幻想传说》开篇的论句，不仅揭开了Namco的“《传说》系列”历史的序幕，也成为了笔者在每玩完一款《传说》之后必定会思考的问题。在主角们几经辛苦最终击倒BOSS之后，游戏带给我们更多的似乎并不是拯救世界的荡气回肠，也不是有情人终成眷属的感动，而是随即将我们带入了对人性，对善与恶、美与丑的深深思索，在游戏中极端对立的敌我究竟孰正孰邪似乎并不是那么一目了然，这，或许是那些本该代表着一切罪恶根源，虽然无比强大却始终逃脱不了被击倒的宿命的BOSS们在冥冥之中想要传达给我们的吧。本文接下来要列举的这些“《传说》系列”中的著名BOSS，其中的一些虽然并非游戏里的最终BOSS，但他们的存在却是游戏中不可或缺的组成部分，绝对有资格成为无数玩家心中的经典形象！

TALES OF PHANTASIA

达奥斯（ダオス）

达奥斯——遥远的星球迪利斯·卡兰（デリス·カーラーン）的君主，由于人类和半妖精为了能够使用魔术而肆意研究魔科学致使玛娜之力衰竭，进而导致世界树伊格德雷西尔（ユグドラシル）的枯萎，这也使需要玛娜之力才能维持生命的迪利斯·卡兰陷入了极大的危机之中。为了守护世界树及自己母星的人们，达奥斯来到了亚瑟利亚，虽然他曾想以和平的方式解决矛盾，但人类及半精灵的愚蠢，以及发生在他身边的一个又一个悲剧却让他彻底绝望了。达奥斯最终直接将矛头指向了所有研究魔科学的人，为了自己的子民，他在这个遥远的星球孤独地奋战着。



尽管《幻想传说》中除去各大精灵外就没有多少真正让人耳熟能详的敌人，但作为最终BOSS的达奥斯，一直是该系列中笔者最钟爱的角色之一。游戏的引子中，虽然达奥斯败在了神之雷下而被封印，但那头飘逸的金色长发，华丽的服饰以及以一敌四的强横实力无不透露出王者的气息。虽然被人们冠上了魔王之名，但正如他自己所说，他并非邪恶的一方，他甚至无法找到与主角一行人交战的愿望和理由。如果说克雷斯因为身负父母被杀之仇并为拯救人类的未来而战斗是正义的话，那么达奥斯为了保护自己星球的人们而不得不出手又何罪之有呢？仅仅由于其手段的过于偏激而将这场战争的责任全部归咎于达奥斯一人的话就明显过于牵强了。至少在瓦尔哈拉战役中，人类发射魔动炮的场面也让我们不寒而栗，这就是研究魔科学的成果吗？在魔动炮摧毁达奥斯军的同时，女神玛蒂尔也因为玛娜的消失和世界树的枯萎而悲呼。这就是高呼打倒达奥斯的人们所愿意看到的结果么？实际上在《幻想传说》的故事中，达奥斯虽然从一开始就扮演着魔王的角色，除了的确有虐杀人类的行为外，更多的还是由于他那毁灭一切的力量以及对人类的憎恶所至，或许说他是为了一个正确的目的而选择了一条错误的道路更加合适，但我们无法抹杀战争的本质，也就无法对他深恶痛绝，相反对于他充满悲剧色彩的命运则抱有无限的同情甚至些许敬意，尤其是最终战变身为天使形态战斗时的BGM更是把这场战斗的悲壮气氛渲染到了极至。好在最终达奥斯的尸体还是被传送到了世界树下，化为蕴藏玛娜潜能的巨大之实被送回了他的母星迪利斯·卡兰，并得到了女神玛蒂尔的宽恕。当这颗以达奥斯的生命为代价换来的巨大之实完全成长时，玛娜之力便会重临迪利斯·卡兰，这似乎代表着他正以另一种形式守护着自己的星球，也算是对他的一生最好的补偿吧。

P.S：对达奥斯感兴趣的朋友一定要看一下由NAMCO承认的《幻想传说》官方外传小说——《幻想传说 遗忘的历史》，只有在那里，你才会了解到那段未被流传的历史，在达奥斯身上发生过的种种悲剧，以及他的无奈与无力……

评价 “《传说》系列”的BOSS中少有的美型男，强大冷酷的外表背后则是一颗炽热的心，性格偏激，手段也过于残忍，因此不可避免地沦为反派角色，但守护母星的执着信念值得敬佩。在仔细分析过这个人物的内心世界之后，更多的还是欣赏和同情。

Tales of Destiny

里昂·马古那斯
リオン·マグナス

里昂原名艾米利欧，其父就是神之眼之乱的幕后黑手休格，另外还有一个大他两岁的姐姐，也就是女主角露蒂·凯特雷特，而知道其真名的除了父亲之外就只有他一生的至爱玛丽安了。休格为了完成夺取神之眼的计划从一出生就将他们分开，并将里昂送入塞伊咯鲁特王宫接受精英教育，并拥有大地之剑夏露狄耶的力量。在实行神之眼计划的过程中，里昂结识了斯坦等人，而在休格完成了第一阶段的计划准备进一步夺取神之眼时，由于玛丽安受制于休格而不得不奉命在海底洞窟截击斯坦等人并最终不敌身亡，结束了悲剧而短暂的一生。

一提起《宿命传说》，玩家谈论最多的并不是热血白痴斯坦，从敌人到同伴再到敌人，里昂以其英俊的外表，天才的剑术以及绿川氏那酷酷的声调当仁不让地占据着该作乃至整个系列人气第一的宝座。与达奥斯的





王者风范所不同的是，里昂更多的给人以忧郁、悲哀的感觉，不管是身为父亲棋子的命运还是背叛战友而遭受世人唾弃的结局，他的人生始终背负着沉重的枷锁，但那种为了爱而不惜牺牲所有的精神却带给我们强烈的震撼。在那面前，“叛徒”之类的字眼反倒显得狭隘和无力，不禁让人想起了那句“生命诚可贵，爱情价更高”啊。

由于《宿命传说》下半部的剧情交代过于仓促，关于里昂这个人物，我们并没有能够得到完整的了解，这个遗憾直到后来的《宿命2》里才通过裘达斯这个人物形象得以弥补。在后来的故事中，因为神的力量而复活的里昂（裘达斯），因缘际会地结识了斯坦的儿子凯伊路，历史的剧本因此而发生了改变，原本应该是以背叛者的身份结束生命的里昂却彻底洗去了污名，得到了所有人的理解。这个结局相信也是所有喜爱他的玩家希望看到的，其中重演下水道狙击斯坦等人的一幕更是让我们得以全面了解了这个人物的内心世界。“我，不是里昂·马古那斯！我，是裘达斯！”再加上后来的真神炼狱刹中那决心斩断过去的誓言，最后展现在我们面前的是一个全新的里昂·玛古那斯，从悲剧之英雄到真正的救世主，虽然峰回路转得有些突然，但却对过去相对残缺的人物形象做了最好的补足。



评价 除了帅还是帅，不管有没有面具，人气第一的位置都是无法动摇的。同样也是属于冷酷的类型，前后两作的剧情互相呼应，使得里昂·马古那斯这个人物的形象得到了最大限度的刻画，斯坦父子在他面前反倒失去了主角应有的吸引力，制作人明显偏心啊。实力方面作为BOSS时还是偏弱了些，也许是因为没出全力吧，不过这个角色确实是太受欢迎了……

Tales of Destiny
休格（ヒューゴ）

全名休格·吉尔克利斯特，奥伯隆社（塞伊喀鲁特王国最大的专门用金钱向民众换取透镜并制造透镜制品贩卖的公司）的总帅，里昂和露蒂的亲生父亲，精心策划的一系列阴谋就是为了夺取神之眼，并借此重新构筑所谓的新世界。善于利用别人来达到自己的目的，雷布兰德、巴鲁克和伊蕾露等人都相继被其利用，甚至自己的亲身儿子里昂也不过是他计划的一部分，可惜在他手中的棋子一个个倒下之后，即使拥有最强的守护者贝理塞利欧斯，还是被四英雄击败，更可悲的是一向以操纵他人为乐趣的休格本人到头来也不过是米克多岚控制的傀儡而已。

从害怕影响计划而将过早觉醒的露蒂送往孤儿院到后来巧妙地利用斯坦一行人从格拉汉姆手中夺取神之眼直至最后挟持玛丽安而间接使里昂送了命（其实雇佣玛丽安成为自家的侍女本身就是想利用她的容貌来控制有恋母情结的里昂），休格由始至终都扮演着幕后黑手的角色，但可想而知，仅凭一个人类的力量又如何创造世界？况且他本人也并没有真正像所希望的那样成为超越人类的存在。不管是野心还是理想，休格因为自己的自私而逐渐失去所有，最后连生命也是那么脆弱，沦为傀儡而在失败之后被那只更大的黑手抛弃是必然的结果，但相对于米克多岚操纵里昂的尸体对付斯坦等人这种完全没有人性的魔王而言，在休格的内心深处仍旧有着一丝的情感，临死之前希望能够再次看到女儿的脸本身就是一种证明，难怪就连米克多岚都认为“这个男人是幸福的啊”。而且从之前巴鲁克等人的言语中也不难看出休格这个人物的本质并不是纯粹的邪恶，只不过如同他利用别人一样自己被贝理塞利欧斯支配和控制了而已，相比之下作为最终BOSS的米克多岚的形象就显得老套得不能再老套了。“啊，总算可以好好看着世界成为被黑暗包围的场所啦”，典型的魔王专用台词，好象有点傻……虽然在力量方面远不及米克多岚，但在整个实施计划的过程中，休格的大脑明显比他好用太多了。

评价 外型比不过里昂，力量强不过最终BOSS，休格很难给人留下太多的印象，但实际上他却是整个游戏里最关键的人物，十足的阴谋家形象。虽然同样是被支配，但仍旧没人同情，因为有里昂。（－_－）

Tales of Destiny
米克多岚（ミクトラン）

天地战争时期天上人的统治者，借助攻击兵器贝尔格兰特而一度在天地战争初期占据着压倒性的优势，后来随着贝尔格兰特开发小组逃亡到了地上并制造了最终兵器守护者，战局发生了逆转，最后米克多岚本人也和沉入海底的空中都市戴伊克诺夫特一起在这场战争中被消灭。然而他的意识却潜入了贝理塞利欧斯中，并在数百年之后继续依靠对休格的控制企图让世界再次被黑暗笼罩。

虽然米克多岚才是《宿命传说》中最大的幕后黑手，但直到休格被打倒之后他才匆匆露脸，因此存在感似乎还不如被他操控的休格，最后利用死去的里昂的尸体来对付斯坦等人足以看出他不过是个单纯玩弄他人生命的魔头而已，甚至在《宿命2》描述天地战争时期的一段中，他似乎也没有多少表现的机会就被干掉了（临死还拉了个垫背的），即便是拥有了神之眼的力量也仍然逆不了天。

评价 虽然作为黑手在幕后操控着休格，但一切的计划都是休格策划并实施的，给人感觉他就是个出来收拾残局的，本身似乎还不具备成为一个阴谋家的能力，有的也只是那无限膨胀的欲望。再加上《宿命》后篇的剧情交代得实在有些仓促，米克多岚更像是个充数的BOSS，不过样子看上去好年轻……

Tales of Eternia
希塞露（シゼル）

塞雷斯蒂亚的巴利鲁领主的妻子，美露迪的母亲。在十年以前，由于巴利鲁受到了希亚迪斯等人的陷害，因此夫妻两人决定带着年幼的美露迪准备逃离鲁西卡，想要投靠艾梅的加莱诺斯。但由于追兵的数量太多而不幸被捕，更亲眼目睹了丈夫被枪杀的惨景，极度痛苦和愤怒的她在危急之时被破坏神奈雷特附体并将鲁西卡瞬间变成了废墟。

游戏中希塞露的第一次登场就是在巴利鲁的宫殿内，面对已经死去十年的丈夫的尸骨，沉浸在极度痛苦回忆中的她亲口说出了“大坠落”事件的真相并企图杀死利德等人，当暗之极光术施展的瞬间，希塞露心中积蓄已久的怨念表露无遗。而在塞法特的最后一



次试练中，利德扮演了美露迪的角色，并亲身体会了当年母女俩所经历的那一场惨剧，这也令他更加了解到希塞露的所做所为并不是出自野心和欲望而是源于悲伤和仇恨，也正是在处于精神完全崩溃，心理上最脆弱的时候，她才会被破坏神占据心灵，这和《宿命》中的休格有着本质的区别。作为母亲，游戏中对她更多地还是予以肯定的，除了美露迪回忆童年和母亲在一起看雪景的温馨场面外，在试练中希塞露拼命保护女儿逃跑的情景也感人至深，在游戏即将结束时，还不能自由运用暗之极光术的美露迪将要被塞法特之环的核心吞噬时，正是希塞露用自己最后的力量救了女儿和两个世界的人们。美露迪吐露心声时的一句“妈妈”更是让这种人类心底最平凡的情感得以升华。我们眼中的希塞露已经绝不仅仅是一个被仇恨蒙蔽了双眼的女人，而是一个伟大的母亲，我想，至此，这位“《传说》系列”第一位女性BOSS的形象才完整地展现在玩家面前，有血、有肉、有灵！说到这里，不禁又想起了开篇提到的“善”、“恶”二字，正如里昂所说，每个人都有自己的过去和必须守护的东西，都有必须战斗的理由，无论是达奥斯还是希塞露，成为敌人并不意味着人性的泯灭，仅仅由于立场的不同而否定他们的行为未免有失偏颇，每个人的正义应该都只藏在自己心中，而真正在背后觊觎一切的魑魅魍魉又能有多少呢？至少“《传说》系列”的很多BOSS们总是让我不得不擦亮自己的眼睛去寻找这个问题的答案。

评价 整个《永恒传说》中真正可以拿出来说上两句的BOSS实在不是很多，希塞露便是其中之一，尤其是作为女性，有其自身的特点，可以说希塞露又是一个值得同情和理解的角色，悲惨的经历导致人性中的阴暗面被引发，但再大的仇恨也却终究无法抹杀内心深处最真实的一面，对丈夫和女儿的爱才是她一系列行为的根源！

Tales of Eternia

奈雷特（ネレイド）

非物质世界帕丁卡伊特斯之神，8000年前世界的支配者。也是《永恒传说》真正的最终BOSS，又一个米克多岚。远古时令梅鲁尼克斯文明毁于一旦的那场极光战争就是尤其一手操纵的。在极光战争后，他败在创造神塞法特手下，并被封印在了雷库鲁斯之丘中，但当10年前封印被解开时，悲剧也因此开始。

就是他在希塞露意志最脆弱的时候侵入了她的肉体和心灵控制了她。当希塞露被打倒之后，感觉到危险的奈雷特立刻抛弃了这个身体而露出了本来面目。虽然说直到最终战时我们才知道了奈雷特的存在，但实际上利德和法拉早在幼时就已经和这位破坏神产生了联系，只不过他们一直都不知道而已。奈雷特的目的有两个：一是向塞法特复仇，二是毁掉艾塔尼亚世界，令非物质世界帕丁卡伊特斯重现世间。于是他就借助他人的身体，利用存在于人心中的负面情感的膨胀来达到自己的目的。在本作游戏的隐藏迷宫的最后，我们还能再一次看到这个家伙，他又控制了雷库鲁斯老头。

评价 达奥斯和米克多岚是王，芙萝多娜属于是人工神，米特斯是普通的半妖精，凯奥鲁基亚斯是圣兽王……这样说起来的话，似乎系列中只有奈雷特一人能被称为是真正的神了。不过，虽然这家伙是如假包换的神，但他不仅缺少身体，更缺少感情，似乎只是一个单纯邪恶生命体的存在，归根结底，也不过是一个类似于《重生》中的尤利斯那样的家伙罢了。

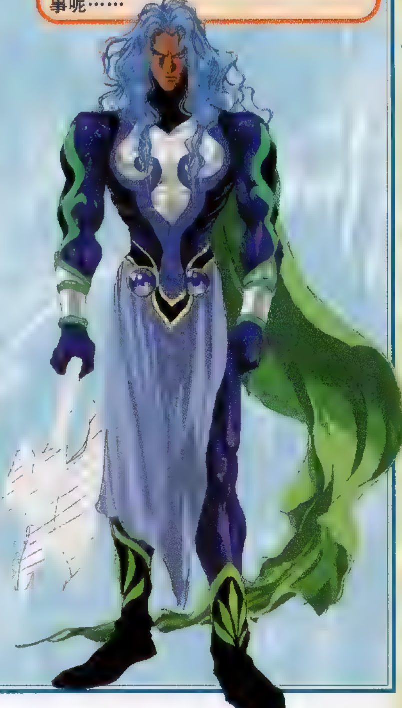
Tales of Destiny 2

巴路霸多斯・盖提亚
バルバトス・ゲーティア

天地战争时代曾经建立过无数功勋的战士，拥有可以和以守护者小队之名流传于后世的狄穆罗斯等人相对抗的实力。但是，知道他的人却没有多少。可以说，他是从历史上被抹杀的。在巴路霸多斯的心中充满了怨恨与对生存的渴望，因此他从听到了他心声的人那里获得了新生。复活后的巴路霸多斯为了得到自己还活着的证明，为了能将自己刻入历史之中而开始了战斗。

虽然不是最终BOSS，但游戏里那极为变态的能力实在让人无法把他忘记，当年平定神之眼之乱的四英雄在他面前也不堪一击。当然，我更愿意用卑鄙一词来形容此人，以利用年幼的罗尼来要挟斯坦夫妇，并杀死了没有抵抗能力的斯坦以及在天地战争时代用亚托怀特做诱饵来对付狄穆罗斯和凯伊路等人的行为为代表，巴路霸多斯简直就是一头饥渴的野兽。在史特雷兰兹大神殿狙击菲莉娅时那种自空一切的狂妄自信以及强悍的实力让人吃惊，尤其是“小僧”一词恐怕对当时一心想当英雄的凯伊路来说是个不小的打击呢。话说回来，为什么当时没有杀死众人呢？难道是凯伊路那看似平平的一剑真的让他受了重伤？看来，如此狂妄不羁的他倒也懂得“好汉不吃眼前亏”的道理啊。按照游戏剧情里的说法，巴路霸多斯是艾露莲找来的帮手，但无论怎么看他都不像是那种会听命于人的类型，光是那神出鬼没的行动方式和远强过艾露莲的力量，说他是《宿命2》的梦魇绝对不为过，虽然只是神因为不愿弄脏自己的手而召唤出来的走狗，但至少比起另外几个傻傻的只会整天叫着“艾露莲大人云云”的家伙们要有性格得多。最后一次出现在神之眼前时巴路霸多斯那变态的回避率和无耻的晶术反击想必是大多数玩家的恶梦吧，当用尽全力却再次被击败之后也就意味着他的生命走到了尽头，那跳上神之眼自杀的“壮举”甚至让人怀疑他究竟是否是人类（哈洛路特语：“只有猴子才会做这样的事。”）。前不久刚刚看完星爷的贺岁大片《功夫》，除了那一如既往的无厘头搞笑和那华丽到掉渣的打斗场面之外，其中火云邪神的形象跟上面这位巴大叔实在有几分相似……

评价 巴路霸多斯的存在，告诉了人们什么是《宿命2》真正的难度，秘奥义中也能反击的特性更是让人知道了什么叫做逆天。从长相到性格，真、善、美都离他太遥远，你可以用一切形容坏人的词来描述他，毫无疑问，他是《宿命2》中刻画得最成功的反派角色。有时候我在想，以他的能力，要是作为第三方势力也来杀神的话倒是十分有趣的事呢……

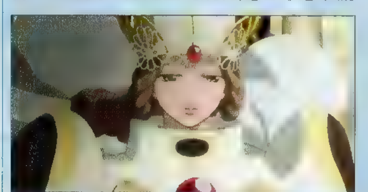


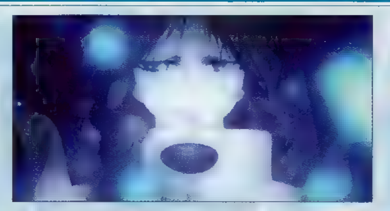


艾露莲（エルレイン）

亚坦摩尼神团的领袖，以慈爱的母性形象受到人们的崇敬，被世人敬仰为“圣女”的女子。坚信人人渴望的绝对幸福才是芙罗多娜女神的存在意识，能够利用透镜的力量引发所谓的奇迹来带给人们希望，为了接受她给予的“神”的恩惠而贡献透镜的人络绎不绝。

以神的使者形象出现的艾露莲的确带给了平凡的人们惊喜，白鹭城广场上的表演似乎在告诉人们她的无所不能，当凯伊路将她的项链误认时，那处变不惊、成熟稳健的言语透露出的庄重、威严更是犹如真正的神降临一般。她千方百计地收集透镜，在遭到伍德隆王的婉拒之后却暗中偷





袭，趁机抢夺透镜，瞬间暴露了虚伪的本质。而她所坚持的绝对幸福不过是想创造一个没有疾病和灾难的理想世界，却因此使人们丧失了选择如何生活的权利，好像生活在梦境中一样，只能接受神按照自己的意志强加给他们的东西，包括姓名……认为连英雄都没有找到的莉亚拉还没有能力完成神的使命的艾露莲不断对凯伊路等人进行威逼利诱，并随意创造世界，改变历史。在她眼中，主角们所做的一切都是徒劳和违背神意志的事。

我不想过多地再去讨论《宿命2》的剧情，无论是神还是主角们都是为了维护自己认为重要的东西，说白了最终也就是双方在用武力解决问题而已，但同样身为圣女的艾露莲的手段的确不怎么光彩，因此给人的感觉也就没她所说的那么伟大了。人类在她眼中就如同神培养在温室中的花朵，虽然舒适却没有基本的自由，而借助神的名义，她也为自己暗中所做的一切找到了最好的借口，却仍旧掩饰不了内心的虚伪，最终还是在一群凡人的努力下，被淹没在了历史的洪流中，而她苦心经营的未来也只不过是南柯一梦。

评价 一身典型的神职人员的装扮，也确实正如其名是神的女儿，能力却在《宿命2》众多BT的BOSS面前根本排不上号，在剧情中坏事也没少干，被鄙视的程度更是仅次于巴路霸多斯。看起来似乎可以扭转乾坤的样子，其实没了透镜她什么也不是……





芙萝多娜（フォルトーナ）

实际上，神团所信奉的女神是亚坦摩尼，这是人类为了掩饰“神之眼”的存在而凭空捏造出来的神，而在神之眼之乱中，人类对神的渴望通过透镜的精神具现作用却真真切切的将原本存在于人们思想中的神以实体形式降临世间，这就是芙罗多娜。

由于是未完全体的缘故，现在芙萝多娜的力量无法为人类创造理想中的世界，因此，她派遣了莉亚拉和艾露莲两位圣女降临人间，不过在剧情中似乎偏向艾露莲更多一些，也许是后者的做法更接近她本人的意志吧，然而正是对于“幸福”一词的狭隘理解使得她们的做法在本质上跟想要统治人类也没什么区别。

说起来是艾露莲的后台，但大部分行动她都没有直接参与，再加上戏分本来就少，因此对这个角色也就没什么感觉了。按理说对于神，人类应该连个边都摸不到她才对，可实际游戏却不是那么回事，虽然有无赖的空飞和瞬移以及超高的HP，但那只是用来磨时间的，物理攻击力太低了，晶术大部分又很好躲，完全没有对巴路霸多斯时的压迫感。说到这里不禁插上一句，无论是芙萝多娜和艾露莲还是凯伊路等人，甚至是巴路霸多斯，在他们身上我都能看到那种为了自己的信念和理想而战斗到底的决心，这一点和《幻想》中的达奥斯如出一辙。对于身为神的芙萝多娜来说，惟一不巧的就是碰到了一个没什么大脑却又异常热血的凯伊路，他没有去思考自己的所作所为将带给那些渴望得到神恩惠的人们怎样的后果，只是单纯为了维护自己生活的时代和身边的人就举起了手中的剑，使游戏最后上演了胜者为王的一幕。可以说，在《宿命2》这种模糊的是非观念下，神输掉的并不是立场，而是力量。

评价 也许是身份过于尊贵了吧，游戏里的芙萝多娜出现得并不多，基本上还是艾露莲在扮演最终BOSS的角色。她本人虽然是真正的神，高高在上，但在充满爱和勇气的小强们面前还是显得那么地不堪一击啊。话说回来，她那个造型，是穿着睡衣么……





库拉特斯（クラトス）

库鲁西斯所属的四大天使之一，为了监视神子而被派到罗伊德等人身边，其真实身分却是罗伊德的亲生父亲。在游戏中曾经一度以同伴的身分加入队伍，但更多时候还是扮演敌人的角色，目的是为了阻止罗伊德等人与精灵结约而使得巨大之实复活。

库拉特斯最初以旅行佣兵分身份出现，并主动提出接受保护神子的工作，看似为了金钱而来，但其高超的剑术和丰富的见地确实值得信赖。性格孤僻、稳重的他虽然有着不为人知的来历，但在旅途中一直是个可





靠的同伴，也难怪在拯救之塔上当他突然背叛，变为天使出现在众人面前时会让人如此吃惊。成为BOSS的库拉特斯拥有非比寻常的实力，特别是前两次以天使形态战斗时的压迫感甚至可以和伊格德雷西尔相比。除此之外，他还在其他很多场合以不同的立场出现过，显得格外神秘。尽管没有承认，但在库拉特斯的心中毫无疑问一直都清楚罗伊德是自己孩子的事，因此暗中帮助和保护着他，特别是当尤安为了和奥利津结约，利用罗伊德来胁迫库拉特斯时，他用自己的身体挡在了儿子的身前更证明了这一点。虽然对于罗伊德而言，这突然其来的变故让他难以置信，无法立刻接受这个事实，但作为玩家的我们却已经默认了这一切。最后在精灵石板前父子俩的单挑，库拉特斯也明显手下留情了。

随着罗伊德高举起时空剑，新的玛蒂尔女神诞生了，新的世界之树诞生了，新的世界也诞生了。一切都已经从头开始，但库拉特斯却没有留下来和儿子一起享受这来之不易的和平，为了让这个世界的半精灵过上平静的生活，也为了背负起库鲁西斯残存者的使命，他毅然选择了离去，去到遥远的迪利斯·卡兰。

“你可不要在我前面死啊……罗伊德……我的儿子……”

这是作为父亲的他对自己的孩子最后的赠言，这种伟大而又真挚的情感对库拉特斯这个角色做了最完美的诠释：

评价 除了酷还是酷，和里昂那种冷漠又略带忧郁的气质相比，不管是敌是友，库拉特斯的身上所体现出来的都是成熟的一面，那种为人父特有的人格魅力，让人无法拒绝他而选择泽洛斯，将他归为BOSS在文中提及，也是出于笔者个人对他的情有独钟。



TALES OF SYMPHONIA
テイルズ オブ シンフォニア

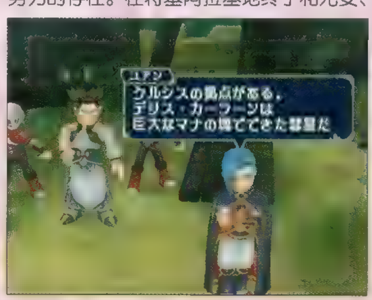
尤安＆波塔

ユアン＆ボータ

尤安是对抗迪赛安以及库鲁西斯的秘密组织雷尼凯特的首领，波塔则是他的手下。雷尼凯特同特塞阿拉一直有着情报上的交流，而暗杀神子柯莉特的计划也是由尤安提出的，其目的是阻止女神玛蒂尔的复活，进而使大树卡兰得以吸收玛娜之力，让巨大之实发芽，从而停止两个世界分裂的状况。另外尤安本人也是天使族的一员。

提到《仙乐》中的BOSS就不能不提尤安和波塔这对主仆。对罗伊德等人而言，他们和库拉特斯一样，一直是谜一般的存在，曾经在游戏中多次出现，并且是敌是友始终让人难以捉摸。实际上，尤安只是试图借助罗伊德等人的力量来解开保护着巨大之实的精灵的封印，因此数次出手相助。作为首领的尤安，大部分的时候还是将任务交给波塔来完成，从玛蒂尔教会圣堂到席尔瓦兰特基地，我对波塔的印象是个不折不扣的小头目，强壮、忠实是能够一眼看出的。在拯救之塔里罗伊德受挫于强大的伊格德雷西尔时，波塔的意外搭救倒是个不小的惊喜。之后他又数次现身于特塞阿拉，当然全都是在执行尤安的命令。绝海牧场一役，波塔最后一次出现在了众人的面前，这一次，他付出的却是自己的生命。当这个看起来几乎打不死的男人慢慢从眼前消失的时候，我忽然有感于罗伊德等人的渺小。波塔并非是那种完全没有意志的人，他的所做所为是因为他相信尤安所坚持的道路是能够拯救两个世界的，他也有自己崇高的理想和愿意为之付出一切的信念，而绝不是尤安用来达到个人目的的棋子，只是他的忠诚和无私也许会使不少人忽略他的存在，但在我看来，《仙乐》的世界里，再没有人比他更适合“英雄”这个词了。

华丽的服饰和一头标志性的蓝发会让我们永远记住尤安的名字，初次遭遇时的撤退和在冒险者之村以暗杀者的身份出现偷袭，代表着有别于主角一行和库鲁西斯的第三方势力的存在。在特塞阿拉基地终于和尤安、波塔同时交手，其强大的个人能力丝毫不逊色于库拉特斯，这也是同时将两人作为BOSS写进本文的理由之一。另外游戏里的天使太多了，以至于当他也变为天使时并没让人感到惊讶。从整个游戏剧情的角度讲，尤安应该算是个失败者，同伊格德雷西尔相比，他的力量实在微不足道，在失去了波塔之后更是给人孤掌难鸣的感觉，因此他才不得不借助罗伊德等人的力量来达到自己的目的，最后甚至用父子亲情来要挟库拉特斯就范，却被突然出现的米特斯（伊格德雷西尔）毫不客气地蹂躏了一番。好在罗伊德不负所托，大树卡兰最终还是得以重生，新的世界也由此而诞生，再次充满了希望，这对于尤安和长眠着的波塔来说也算是最好的慰藉吧。



评价 虽然曾经是敌人，但尤安的睿智和波塔的勇敢不能不让人钦佩。名义上他们是主仆，但实际上他们却是最好的战友和搭档，在那种愿意为理想牺牲一切的执着精神面前，又有多少人会因为立场的不同而否定其存在的价值呢？相比之下，拥有更大力量的迪塞安的“五圣刃”却是一群只懂得欺凌和杀戮的人渣，在他们身上似乎无法找到值得肯定和欣赏的地方，即便是巴路霸多斯那种专门挑战英雄的狂战士毕竟也带给过我们震撼。



伊格德雷西尔

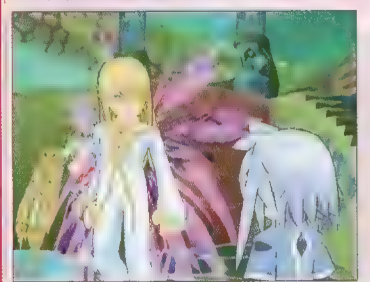
ユグドラシル

玩过《幻想传说》的玩家一定对这个名字并不陌生，没错，这就是《幻想》中世界树的名字。这并不是什么巧合，事实上《幻想》和《仙乐》在世界观和背景设定上的确有着千丝万缕的联系。

库鲁西斯是一群能够使用辉石这一特殊EX晶球的半精灵组成的机关，除了以天使为名操作玛蒂尔教之外还暗中指挥着迪塞安（通过人间牧场将人类作为培养体，

在他们身上种植EX晶球的组织)，而伊格德雷西尔则是库鲁西斯的最高领导者。另一方面，伊格德雷西尔又是4000年前在圣地卡兰结束古代战争并和女神玛蒂尔结约的传说的勇者米特斯(ミトス)的化身。但是身为遭受人类和妖精歧视的半妖精种族，米特斯的心中一直充满了仇恨和自卑。一方面被人们称为“英雄”，另一方面却因为极度的彷徨和软弱而无法敞开心扉，堂堂正正地生活下去，正是这样一种扭曲的心态导致了米特斯对这个世界的失望和不满。于是他将原本统一的世界一分为二，并且用精灵的封印保护着巨大之实，想让姐姐——女神玛蒂尔在吸取足够的玛娜之后复活，而所谓的神子也不过是用来提供身体给玛蒂尔复活的工具而已。而他自己则希望抛弃半妖精的身体而将所有生命变为同一种族——无机生命体。

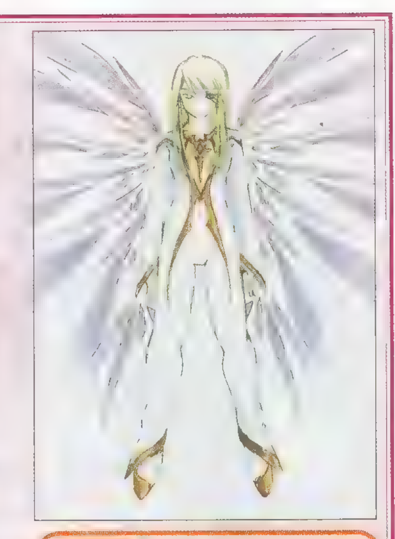
伊格德雷西尔的初次登场是在拯救之塔中，在他压倒性的力量面前，先前库拉特斯所展现的力量根本微不足道，罗伊德



等人更是毫无反抗之力。金黄色的长发，洁白的身体和那神圣的光之翼无不显示出他的高贵，这种感觉似乎在《幻想》中达奥斯变身为最后的天使形态时也经历过。除此之外，在游戏中还有另一段插曲，伊格德雷西尔变身为一名也叫米特斯的孩子被罗伊德一行所救，潜伏在他们身边，并且因为同样身为半精灵的关系而在不经意间和吉尼亚斯成为了朋友，在拯救之塔中替吉尼亚斯挡住了普罗涅玛的攻击却因此掉落了米特斯之笛而暴露了自己的身分，吉尼亚斯在发现之后却又不愿承认面对这个事实，这一切也表明短时期的相处已经使两人之间产生了深厚的友情，只不过在米特斯(伊格德雷西尔)的心中始终无法真正理解生命的含义，一心只想着让姐姐复活和创造新世界的他被库鲁西斯的辉石所支配，最终还是坚持了自己的选择。

“再见了，我的影子，还有你们这些存在于我没有选择的道路上的人们。我只是想得到我的世界，所以我不会后悔，不管让我选择多少次，我都会选择这条道路，继续我的选择。”

这是当罗伊德再次将他击败并在米特斯灵魂的指引下将辉石破坏之后，伊格德雷西尔，不，是米特斯的心声。是狭隘的偏见和歧视造成了他心中无法抚平的伤痕，也许我们会因为他的执着而惋惜甚至同情，但我们却由始至终都无法对他产生一丝的憎恶。随着新世界的诞生，关于这场战争中发生的一切都将成为历史，但至少迪利斯·卡兰的人们必定会永远记住这个名字——伊格德雷西尔。



评价 在这个角色的身上处处可见《幻想》中达奥斯的影子，也许这就是迪利斯·卡兰人与生俱来的精神吧。强大的力量和他脆弱的内心形成了鲜明的对比，他并没有什么惊天动地的野心，仅仅是为了消除别人对半精灵这个特殊群体的偏见和歧视，但正是这种潜藏在内心深处的负面情绪让他沉迷在自我的世界中无法自拔，其实只要他挺起胸膛勇敢地去面对，一样可以得到别人的认可和尊重，吉尼亚斯和莉菲尔就是最好的例子，哦，还有艾琪。



米鲁哈斯特・塞尔加克

ミルハウスト・セルカーク

卡雷基亚王国军正统军的将军，如今军部首屈一指的实力派。虽然他并没有Force能力，但依然凭借着自己高超的剑技、卓越的战术知识以及冷静的头脑被称为天才中的天才。米鲁拉斯特对于卡雷基亚王国有着绝对的忠诚，他也因此而深受先王拉特拉斯的赏识，并得到了一般民众与士兵的极大拥护。在拉特拉斯王驾崩之后，他的忠心也没有丝毫动摇，现如今，他实质已经上成为了军部的最高领袖。

正是由于暗恋米鲁哈斯特，阿卡缇女王才会受到洁露芭的利用而导致了之后一切事情的发生。在游戏的最后，米鲁哈斯特终于明白了女王的心意，但那时，一切都无法挽回了……



阿卡缇深深地爱着米鲁哈斯特，这点毋庸置疑，那么米鲁哈斯特对阿卡缇又是怀着怎样的心情呢？以笔者来看的话，也许没有阿卡缇爱得那么深，但米鲁哈斯特应该也是对女孩有着感情的。虽然这从祭仪场上他以为阿卡缇已死时的那份痛苦上便可见一斑，不过最有力的证据，还是游戏的结尾处。面对向自己表白后永远闭上眼睛的阿卡缇，米鲁哈斯特再也没有称呼她为“陛下”，而是第一次叫出了女孩的名字，并流泪给予了女孩最深也是最后的一个吻。

在阿卡缇死后，米鲁哈斯特成为了卡雷基亚王国的新任国王，相信也只有深受两大种族人民爱戴的他才能令这个多灾多难的国家再度恢复宁静，令人类与兽人间的纷争彻底平息吧。

评价 简单来说，米鲁哈斯特是个完美的人，但正是因为此才造成了他的“平庸”。这里的平庸指的是这个人在游戏中看不出什么个性来，当然这也要归咎于Namco给他的戏分太少令其无法发挥的缘故。不过几出煽情的戏也处理得并不是怎么好，这点就确实是制作小组的失职了。





洁露芭·玛蒂根

ジルパ・マディガン

王之盾的现任队长，阿卡缇女王的心腹，从她儿时起就一直侍奉左右，对于没有母亲的阿卡缇来说犹如养母一样的存在。无话不谈的同时，洁露芭既是她的朋友，又是她最好的老师。在父亲突然过世之后，阿卡缇继承了王位并肩负起了整个卡雷吉亚王国的重任，而洁露芭也顺理成章地担当着辅助年轻的女王的工作。

《重生传说》中首次引入了兽人种族的概念，洁露芭就是其中的一员。持有月之Force的洁露芭是《重生》中扮演幕后黑手的角色，操纵着王之盾四星，拥有王室旁系血统的她出于对权利的渴望利用公主的无知召唤圣兽之王，而替换安妮父亲的身体下药、害死前任国王、命令多玛抢走年幼的希露妲等等一切全都是她的杰作，就连最终BOSS都是她"弄"出来的，比起《宿命》中的休格更是有过之而无不及。跟同样身为女性BOSS的希塞露和艾露莲相比，洁露芭在性格上的卑鄙和阴险是她们无法相提并论的，虽然游戏进行到兽王山时才由圣兽王口中得知"拉特拉斯的落日"的真相，但实际上，玩家一早就可以看出阿卡缇很明显不是一个有胆量和能力独自做那么多事情的角色，而在她身边除了唯命是从的四星之外能够直接帮助和利用她的也就只有洁露芭了。

其实说起来，洁露巴也算是个悲剧性的人物，她原本以为自己是被圣兽王选中之人，因此才会想要建立只有兽人存在的理想国，完成圣王未完成的遗愿。但实际上，那假借"圣王"的名义灌输给她那种种信念的，却是灾炎之兽尤利斯。不过直到死，她也没有知道事情的真相……



评价 休格的女性加强版，这样的评价也许是再合适不过的了。严格地说，我觉得《重生传说》的剧情设计得并不十分严谨，尤其是后半部分，很多地方都显得十分突兀，比如最终BOSS尤利斯的出现以及上面提到的阿卡缇的死，不过这样一来反倒使对洁露芭和四星的刻画显得出彩了许多。更有意思的是，包括主角在内的全部6名同伴都在游戏中以敌人的身份出现过，这样算起来的话，BOSS的数量又多出了不少呢……



尤利斯（ユリス）

当邪念布满天空之时，名为尤利斯的灾炎之兽将自天而降，破灭的号角也就此吹响。

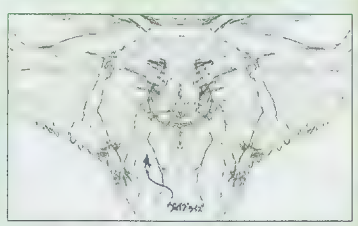
在漫长的岁月中，圣兽王凯奥鲁基亚斯将尤利斯抑制在己体内，但在王都祭仪场发生的那起事件却令尤利斯的思念却摆脱了圣兽王而飞散于整个世界。虽然思念最终被维格等人净化，但生命心中所抱持的负面情感却令尤利斯得以重生。虽然直到终盘阶段玩家们才知道尤利斯的存在，实际上，《重生》中的众多悲剧都源于这个人类心中负面情感的产物。

当年拉特拉斯王正是在临终前感觉到了尤利斯的存在，才会以最后的力量将自己的Force发送至世间的每一个角落，希望能激发所有生命心中的Force以应对日后的危机，而心甘情愿承受那种种副作用的骂名。也正是他假借凯奥鲁基亚斯欺骗了洁露芭，利用她导致了世间的种种混乱。

当获得了真正的形态后，即使是圣兽王也无法阻止他毁灭世界的行径，而最后维格等人之所以取得了胜利，除了阿卡缇生命的代价外，更重要的还是——在危难中终于再度融合在了一起的生命之心。

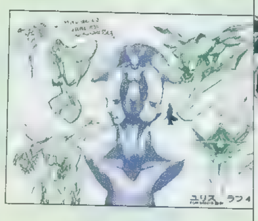


▲在战斗中，由于身躯过于庞大的缘故，我们只能看到尤利斯的半身，无法看到其内部那细密的构造则是遗憾之一。似乎有许多人都觉得尤利斯与《新世纪福音战士》中的量产型EVA比较像，一方面是由于颜色及部分外形设计，另一方面，大概也是由于两者给人一种"拥有生命的人造物"之类的感觉吧。



▲仔细看一下吧，在画面下方稍左的那个黑点就是维格，这下知道尤利斯身躯的庞大程度了吧。

评价 怨念的集合体，没有属于自己的东西，似乎是为了有个最终BOSS而刻意造出来的，这个角色塑造得很失败。





文章写到这里也差不多接近尾声了，其实"《传说》系列"中曾经登场的BOSS远不止以上这些，比如《永恒》里的雷伊斯、《重生》里的圣兽王等等，相信玩家们也都有自己心目中的最爱吧。而透过本文的标题以及对以上这些角色的回顾，不难看出，他们的个人魅力早已远远超出了简单的是非善恶的范畴，特殊的身世背景加上复杂的内心世界塑造出来的人物形象不仅丰满鲜活，更给了我们极大的思考空间，即便是作为敌人，他们的身上也有太多值得我们挖掘的地方，而相对的，缺少了必要的铺垫和描写，人物的性格也就无从谈起了。

《传说》中的几个共通关键词

古大战

不知是不是刻意的设定，在“《传说》系列”的每部作品中，世界观内都会有一场发生在远古的大战存在。在前面几代作品的剧情简介以及世界解惑中，我们已经为大家详细介绍了《宿命传说》中的天地战争以及《仙乐传说》中的卡兰战争，而其他三部作品中的古大战，在下面便将为大家全部揭晓。

幻想传说

诸神之黄昏

虽然也许很多人在提到《幻想传说》的时候，都会想起由达奥斯率领的魔族与米特加鲁兹王国之间的那场瓦尔哈拉战争。但由于克雷斯等人曾亲身经历过这场战争并改动了历史的进程，而瓦尔哈拉战争距离主角所在的时代也并不遥远，因此我们并不会将它归入古大战中，真正的古大战应该是——诸神之黄昏。

在被称为‘超古代’的数千年前，大陆上共有三大强国。奥丁、芬里尔、托尔这大陆上最强的三个国家一直在争夺大陆的霸权，而他们所崇拜的主神就是与国名一样的那三位神祉。

正当大规模战争一触即发之即，突然而降的陨石令托尔沉入了海中。此时的形势就是，谁取得战争的胜利，谁将便取得整个世界的霸权。在此种情况下，奥丁与芬里尔间的大战终于爆发了，掌握了超古代文明的两国实力相当，那场规模巨大并造成了巨大伤亡的战争也陷入了胶着状态。

为剩下的两国之间的战争划上休止符的，是一位持有三种传说武器（冰之剑、炎之剑、钻石戒指，而如果将这三种武器融合在一起的话，那出现的，便会是拥有操纵时间之力的神剑——时之剑）的谜之男子。没有人知道他的名字，但拥有令人震惊的力量的他却以一人之力将那两个国家彻底毁灭，世界也自此再度恢复了和平，而妖精族则将这场战争称为“诸神之黄昏”……



▲这就是沉入海中的托尔，数千年后，克雷斯等人正是在这里找到了被抓住的光之精灵阿斯卡。

永恒传说

极光战争

在《永恒传说》的时代2300年前的S.E.1500年，由于非物质世界之神奈雷特的暗中操纵，因非利亚与塞雷斯蒂亚之间的星际战争爆发了。该时正处于拥有高度文明的梅鲁尼克斯时代，拥有超科技以及种种强力兵器的双方战争持续了百年之久，但结果却是两败俱伤，梅鲁尼克斯文明也因此毁于一旦。在看到此种局面下，物质世界艾塔尼亚的创造神塞法特勃然大怒，他以塞法特之环将两个世界隔离并封闭了起来。不过，现在艾塔尼亚的人们却错认为那场战争只不过是塞法特与奈雷特间争夺霸权而导致的悲剧而已。在梅鲁尼克斯文明灭亡的那一刻，天空染上了七彩的虹色，后世的人也因此而给那场战争起了一个动听的名字——极光战争。

重生传说

圣战

在遥远的远古时代，世界卡雷基亚的大地上生活着人类和兽人两大种族。人类以聪明而著称，而兽人则以身体能力优秀而闻名。两个种族之间并没有什么太大的冲突，他们与掌管构成世界的6种属性因子的七大圣兽一起守护着这个世界，人们的生活也过得富裕和平。但是，由于逐渐发达的文明，获得力量的人类觉得他们应该支配兽人，因此，战争爆发了。看到这场战争威胁到世界的和平，圣兽之王凯奥鲁基亚斯决定与人类谈判并试图说服他们。

但是，高傲的人类并没有接受圣兽之王的意见，反而对他刀刃相向，并且对兽人族的进攻更加猛烈了。被激怒的凯奥鲁基亚斯决定毁灭人类，但其他圣兽却反对他进攻人类，就这样，一场前所未有的惨烈战争拉开了序幕。

在经历了旷日持久的激战后，六圣兽聚集了暗、炎、风、水、光、土之力击败了凯奥鲁基亚斯，但圣兽王那愤怒的思念却飞散到了世间的每一个角落，受到其影响的人类与兽人之间的对抗憎恨情绪瞬间便达到了顶点。在之前的战斗中身负重伤的圣兽们以圣之力净化了人类的思想，解除了这场危机，并将凯奥鲁基亚斯的精神封引在了被称为“哥尔多巴之月”的石碑中，之后为了转生而进入了长眠。

人们将这场战争称为“圣战”，并自古流传至今。之后，人类再次开始与兽人一起寻求共存的道路。

这就是卡雷基亚王国的历史。

猫人之里

在《宿命传说》中，我们第一次看到了这种奇异的生物。这一种族在孩童们之间具有极高的人气，无论哪里都能看到他们的身影。当看到这些可爱的生物如此受欢迎后，制作人也感到不给他们弄个家实在是过意不去，因此，在《永恒传说》里，猫人之里这个神秘的村落便出现在了我们面前。

在《永恒》的时代里，居住在塞雷斯蒂亚的猫人已经成为了传说中的种族，而他们的居住之地——猫人之里也被列为了塞雷斯蒂亚七大秘宝之一——似人非人者所居之地。猫人们非常喜欢说话，也喜欢听别人说话，并且很容易受到他人话语的影响，是一个纯真无垢的治愈系种族。

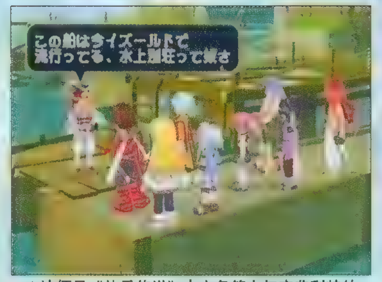


等到了《仙乐传说》后，猫人的地位及作用可算是达到了系列的顶点。在世界各地你都能看到猫人探险队的身影，他们不但可以告诉玩家所在地区宝箱的数量、敌人的种类、未去的场所，甚至还可以为你制作该地区的地图，绝对称得上是主角一行旅途中最好的帮手。不过与其相比，猫人之里这个地方所起的作用也毫不逊色，在这里玩家除了可以回复体力、看到所有曾发生过的SKIT外，在通关后还可以在这里看到所有游戏中的动画哦。

可惜的是，由于《重生传说》过于追求“重生”，猫人们在这里也改成了兔人们，希望在新的《神话传说》中，我们能再度看到猫人那可爱的身影吧。

安弗利特

在“《传说》系列”中，这也是个如雷贯耳的名字了。除了《宿命传说》及其续作外，《传说》所有正统作品中都有着这位传说中的大海盗的身影。在《幻想传说》的设定中，安弗利特是败于米特加鲁兹王国的舰队后被处刑的，可以看得出来，此时制作小组对他的设定还只是个普通的海盗而已。而到了《永恒传说》的世界中，这位大海盗则摇身一变成为了100年前驾驶班鲁迪亚号遨游四海的侠盗。而且制作小



▲这便是《仙乐传说》中主角等人与安弗利特的第一次碰面，而可怜的罗伊德则被这位大海盗骗走了3000GOLD。

组还专门为他设计了一段背景故事。

离《永恒传说》的时代约100年前，17岁的海盗团团长安弗利特遇到了一位不知以何方式从因非利亚大陆来到塞雷斯蒂亚大陆的女孩罗萨利娅，并与其陷入了热恋中。但就在两人准备结婚的前夜，罗萨利娅却不知为何返回了因非利亚，这给安弗利特的心理造成了极大的打击。在那之后，他驾驶班鲁迪亚号近乎疯狂地航行于塞雷斯蒂亚上空，也以“狂暴的海盗”这一身分铭刻在了塞雷斯蒂亚的传说中。不过，日后安弗利特终于通过远征之桥来到了因非利亚并再度见到了自己的恋人。在罗萨利娅面前这位大海盗忏悔了自己过去犯下的罪行，并发誓之后要当一位令世人交口称赞的侠盗，而在不久之后，两人便返回塞雷斯蒂亚并结为了夫妻。

按照《永恒传说》中安弗利特的孙女恰特所说，自己的爷爷是死在了对其心怀怨恨的人的炮火下。本有充足的时间逃生的安弗利特为何没有逃走？后人一直对此众说纷纭，至今未有定论，不过恰特则坚信，安弗利特一定是为了守护自己的妻子才会一直坚守下去的。

在其他几作中，主角都是接受安弗利特子孙的委托（也不知道这家伙怎么会有这么多子孙……）才会开始寻找这位大海盗留下的财宝，但在《仙乐传说》中，我们也终于有机会得见这位原本只存在于传说中的大海盗，不过单纯的罗伊德可是吃了其不少苦头呢。（笑）

乱入角色

在“《传说》系列”中，几乎每一代的斗技场里都会出现其他几代作品中的人物客串登场，而且实力还强得令人发指，让人垂首顿足这些家伙为什么在我们自己使用的时候总是那么弱。除此之外，还有一些剧情相关的角色也会在斗技场中乱入，这里就一起介绍了吧。



▲相对而言，这在系列中算是比较简单的一场乱入角色战。

《幻想传说》（PS版）

莉莉斯

身分：《宿命传说》中主角斯坦的妹妹

出现条件：斗技场10次8连胜后乱入

获得奖品：S·D剑（就是斯坦用的守护者狄穆罗斯）

《宿命传说2》

莉姆露

身分：莉莉斯的女儿

出现条件

1.前往诺伊舒达尔的斗技场战斗几次

2.离开城镇，然后再度前往斗技场，在观众席上第一次看到莉姆露的战斗

3.前往喷水广场后发生事件

4.外出。然后在镇中再度找到她与其交谈

5.再外出，之后去斗技场的看台发生事件

6.主角挑战单人战的最高难度并且3连战获得全胜，然后主持人便会有请“冠军中的冠军”莉姆露出场与凯伊路单挑

获得奖品：エクスカリバー、ゴールデンヘルム以及称号“グランドチャンピオン”

《永恒传说》

克雷斯、艾琪

身分：《幻想传说》中的角色

出现条件：当赢得世界一决定战后，克雷斯便会登场与主角一较高下，而如果玩家选择的是HARD或者MANIA难度的话，艾琪也会追随克雷斯一同战斗哦。

获得奖品：エターナルソード以及称号“しんのしゆやく”

《仙乐传说》

佐德隆、美露迪、法拉

身分：《宿命》＋《永恒》中的角色

出现条件：在斗技场组队战的上级模式中取得优胜，便可以与这三人进行对决，而这一战最大的困难就是——我方不能使用道具。

获得奖品：マム・ペイン、スタークローク、クローナシンボル

塞蕾丝

身分：泽洛斯的妹妹

出现条件：使用泽洛斯在斗技场个人战的上级模式中取得优胜两次，之后塞蕾丝便会登场。

获得奖品：ラストフェンサー、エレメンタルクレスト

漆黑之翼

漆黑之翼——这也是“《传说》系列”中一个我们耳熟能详的名字了。自从在《宿命传说》中登场以来，这个搞笑的组合一次又一次地令我们在游戏中哑然失笑。

在《宿命传说》中，以音速的贵公子·古利特为领袖，加上暴食的乔恩及疾风的米莉三人组成了漆黑之翼这个组织。虽然古利特自豪地称之为“史上最强绝对不灭的无敌战队”，不过其实就算打倒一只最普通的怪物对于他们来说也是件需要耗尽所有精力的事情。

到了《永恒传说》里面，虽然名字没有变，不过三人的称号却更具气势。由黑玫瑰米莉、黑豹乔恩、黑龙王古利特所组成的，自称为自由军的漆黑之翼的目的便是要统一整个塞雷斯蒂亚。他们为了自己的目的周游各地招募组员，甚至当来到因非利亚后活动依然还在继续着，不过毫无任何成果就是了……

斗转星移，到了《仙乐传说》里面，这群家伙又开始冒充神子到处坑蒙拐骗，要达成这个支线情节还是有一点麻烦的。而在《重生传说》里，漆黑之翼三人组可算是好好出了一回风头。

“斩裂黑暗的华丽之剑，暗黑的贵公子——津纳鲁！”

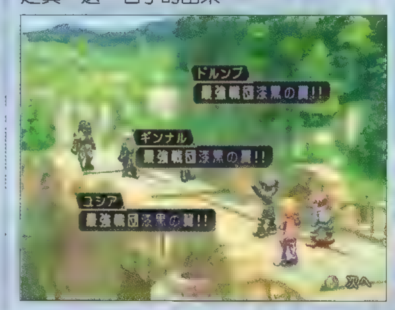
“怪力强力万力夏卡里奇，缘下的太鼓持——多伦布！”

“世界为我而存在，魅惑的贵妇人——尤茜娅！”

“我们就是，最强战团——漆黑之翼！”

虽然说只是王之盾的下等士兵，不过这三位活宝在这里可是心比天高的代表，不过实力依然一如既往没什么改变就是了。但最后当Virus袭击人类时，因为他们在冰雪之镇诺尔赞救助了那里的居民，因此从此也成为了诺尔赞人世代相传的英雄。

在故事中前端的旅途中，这三人组一次又一次地出现在维格等人面前，而名字也由漆黑之翼变为漆黑之牙，由漆黑之牙变为漆黑之爪，由漆黑之爪变为了漆黑之键……最后还是因为津纳鲁实在受不了那换得太快的名字所以最终规定“漆黑之翼”为永远的称号。知道了吧，这就是“漆黑之翼”这一名字的由来……





天籁传说

1 夢は終わらない（SFC版）

演唱：吉田由香里
作词：藤林圣子　作曲：关口敏行

見つけ　Your Dream　どこへいても
覚えてる　時を超えて　Kiss Kiss Kiss

真昼の空　月が
あなたの目を　さらう
ずっと待ってた　この時
もう泪　終わらせる　夜明けに

まぶた溶ける陽射し　遠い明日の記憶
ここに目覚めの時　降りる

見つけ　Your Dream　壊れかけた
時間に埋もれた　その力に　気付いて
見つけ　Your Drea どこへいても
聞こえてる　想い　伝い　Kiss Kiss Kiss

あなたの見た　夢は
現実での　未来
愛がこぼれる　手のひら
もう空が　恐れない　夜明けを

風に導かれる　背中見つめながら
二度と会えないなら　言うよ

見つけて　Your Dream　どんな時も
目の前の痛み　消せないわ　願いを
見つけて　Your Dream　どこへいても
覚えてる　時を超えて　Kiss Kiss Kiss

見つけ　Your Dream　壊れかけた
時間に埋もれた　その力に　気付いて
見つけ　Your Drea どこへいても
聞こえてる　想い　伝い　Kiss Kiss Kiss

2 星を空に

演唱：吉田由香里
作词：岸本大河　作曲：竹中敬一

何を見つめると　美しく映るのに
君を見つめると　切なさ　隠せない
ただ　ただ　戸惑うばかり
夜が優しさと　寂しさを運ぶように
僕のこの胸に届けられた　想い
星にかえて　君を照らすから

Moonlight　幾つもの
ため息が　ささやく時間（とき）
まだ　小さくて　目立たない
星を空に　飾らせて
錆びた心さえ
ときめきを懐かしむ
そっと手を当てて　感じていた想い
胸を破り　高く舞い上がる

Moonlight　少しだけ
この街を　照らさないで
今　小さくて
目立たない星を空に　飾るから

たとえ　気付かれず
流れても　それでいいよ
ただ　小さくて　目立たない
星を空に　飾らせて

3 夢は終わらない

演唱：吉田由香里
作词：藤林圣子　作曲：关口敏行

4 星夢であるように

演唱：DEEN
作词：池森秀一　作曲：DEEN

答えが見つからないもどかしさで
何時からか空周りしていた
違う誰かの所にいく君を攻められるはずも無い
何となく近づいていた君の迷う

夢で有る様に何度も願ったよ
俯いた真間囁いたことば悲しく繰り替えす
激しい雨に僕の弱い心は強く当たれ
全ての罪を流して欲しかった

期待と不安が振り注ぐこの町で
僕は道を探して
君は隣で地図を見てくれてたね
柔らかな時を感じながら歩ける様な恋だった

夢で有る様に瞳を閉じてあの日を思い
風に抱かれて笑っていた二人
そして朝日がさす頃僕の腕の中
眠る君の優しい幻を見ていたい

夢で有る様に心の奥で永遠に輝け
君との日々はありの真間の僕だった
何時かえがいてた明日へもう一度歩き出そう
例え全てを失っても何かが生まれると信じて
きっと二人の出会いも遠い日の奇跡だったから

5 海の見える街　Indigo day

演唱：DEEN
作词：池森秀一　作曲：宇津本 直纪

通いなれた坂道
見下ろす並み　少し
変わったけど海の匂い　懐かしくて
生意気な二人は
この町から世界が見えてる気がした
恐いものは　なにもなかったね
ぼくらはそれぞれの夢を
えがいて走った
心のどこかにいつも　君を探してる

忘れ物をしたままいつか　季節は過ぎて
泪がふれてくる
あの日と同じ空に

報わてない時は
逃げ出してしまいたくなる
それもできない　臆病な自分がいる
ここを出て僕は　何をまだみこんだ明日を
映せるんだろ　君はあのまま大人になれたたかい
思い通りに生きる力　与えて欲しい
僕はいくつかの扉　開けられずにいるよ
忘れ物をしたまま　いつか季節は過ぎて
あの日には帰れない
果てない空の彼方

吉田由香里

《传说》给玩家带来的第一个感动时刻并非首次在SFC采用48M的大容量媒体制作，而是首次在游戏中出现了主题曲。虽然SFC的PCM音源要直接灌入人声的确十分勉强，但那首由吉田由香里小姐演唱的《梦は终わらない》依然从电视中传出了震撼的声响，再配合上Namco剪接的游戏画面，相信已经让不少玩家回味无穷了。在接下来的PS移植版《幻想传说》上，吉田由香里的歌声配合重新制作的Opening动画，让她的歌声再次到达了另一个高峰。片尾曲的《星を空に》也是动听依然。

DEEN



不少人认为DEEN是主唱的池森秀一的艺名，其实那是以他作为主唱的一个组合。DEEN在1993年正式结成，当初在组合内拥有4名成员。（其中键盘手的山根公路是一直在组合中的成员）首次获得百万销量的单曲就是为日本NTT DoCoMo演唱的广告曲《このまま君だけを夺い去りたい》，其后组合的成员更换了不少次。最后，以一张原本在1994年2月发售的单曲《DEEN》（这张也是百万销量）延期至9月发售为契机，DEEN的成员也正式确定为池森秀一（主唱）、山根公路（键盘手）、田川伸治（吉他）和宇津本直纪（鼓手）。作为一个组合，像DEEN这样分别由不同的成员负责作曲工作的确是十分罕见，因此他们的每首歌几乎都成为了经典之作。不过在2000年1月，宇津本直纪由于“音乐理念不同”的原因而离开了组合。最近池森秀一以“SHU”这个名字参加了一些个人活动，田川伸治也经常单独推出一些单曲和参与现场演出。DEEN除了为《宿命传说》唱下这首《梦であるように》外，同时也在游戏中客串了一下。只要玩家在游戏后期到某个地方便可以看到DEEN的表演，十分有趣。





6 Flying

演唱：GARNET CROW
作词：AZUKI七 作曲：中村由利

季節はずれの　beach side
夜に隠れた
君の横顔は何をみつめてるの

人は誰もが皆
何かを背負ってる
だけど　ふとよぎる不安
消せやしないよ

僕らは何一つ
知ることない未来のため
手に入れたり投げ出したりして
儚く誘う行方めざして

Flying gone
夢見る様に　堕ちてゆくの
君の中へ
恐れないで傷ついたら
きっと　切ない優しさを抱いている

Flying fall down
羽ばたきながら　堕ちてゆく
君のそばへ
なにも　ない　明日がくる瞬間は
君に出会えた奇跡むねにだいて
ネムラセテ

君を信じ程に　ねえ
傷は深くて

私以外のもの　すべて
消し去りたいよ

気づいた時には　もう
ただ走り続けることに
安らぎさえ感じていたなんて
イミジキアスヨ　　飛び越えてゆけ

Flying fall down
旅立つならば
朝も昼も夜も無くて
君のめぐる輪回の果てへ
二度帰らぬ三途の川のほとりまで
飛び出すの

Flying gone
もつれてゆくよ
君の　アイ　life　すべて求め
You&me
もう別の生活を灯す
君のいない明日なんていらなくても

Flying fall down
羽ばたきながら　堕ちてゆく
君のそばへ
なにも　ない　明日がくる瞬間は
君に出会えた奇跡胸の中
最期に私を力強く抱いて
ネムラセテ

GARNET CROW



《永恒传说》被很多玩家认为是“《传说》系列”的最高作，而由GARNET CROW演唱的主题歌《FLYING》那荡气回肠的旋律也让人久久难以忘怀。（如果Namco能把人声的音量再调高一点就好了……）GARNET CROW是一支4人团体，由主唱中村由利、吉他手冈本仁志和键盘手AZUKI七、古井弘人所组成。虽然GARNET CROW在日本的唱片销售并不是很理想，但是她们却凭借中村那低沉的嗓音以及AZUKI七所撰写的独特歌词赢得了一大批核心FANS。《Call my name》、《君という光》等大量歌曲被Fans公认成天籁之音。近几年来，GARNET CROW在我国的影响力也越来越大，甚至大有超过日本的趋势。



7 Eighteen

演唱：New Cinema 蜥蜴
作曲：岩井勇一郎 作词：丰谷启介

地図などが無い　宝探しでしょう？
見つけることの楽しさはきっと
掛け替えなどない宝石を見つけるでしょう？
きっとどんなに飛び出しても
きっとどんなに取り乱しても
ウシナイタクナイモノが
僕らの側にある　eighteen

カタチのない夢
思い込んで小さく悲しい　天井へ向け
落としそうだった
きっとどんなに時間過ぎても
きっとどんなに汚れても
きっとどんなに飛び出しても
きっとどんなに取り乱しても
ウシナイタクナイモノが
僕らの中にある　eighteen

New Cinema 蜥蜴



相信在PSP上首次接触《永恒传说》的玩家肯定会记得Ending中那段只有两分钟的Ending Song吧！其实这是日本一个不太知名的乐队“New Cinema 蜥蜴”所演唱的歌曲。看到这里玩家可能会上网找找他们的资料或者近况什么的，不过在这里很遗憾地告诉大家——“New Cinema 蜥蜴”乐队早在2002年8月已经解散了。其实从歌曲中我们能够听说，这支乐队的主唱船木基有的发音并不太标准，因为他们唱英语歌曲要比唱日文歌曲多。属于GIZA集团的“New Cinema 蜥蜴”曾受到同公司的其他同行努力提携，但由于欠缺特色最后不得不解散。

8 Key to my hearts

演唱：仓木麻衣
作词：仓木麻衣 作曲：大野爱果





I close my eyes and
遥か遠くに見える空
限り無い夢を詰め込んで　今旅立つ
Winter or Spring Summer or Fall
気づかずに　不安を隠してた

Won't you take me in your heart
交わす言葉　暗い道　照らす
You will always have the key to my heart
通り雨が　優しさに変わる

ねえ　悲しみがあるから　強くなれる
君と行くよ　明日への果てしない旅

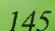
Won't you take me in your heart
I only want to be with you
You will always have the key to my heart
I only want to be with you

Baby you're the key to me
Open up and you will see
I'll always be right there
You know I will, and you know care
Don't need a fancy car
I like you just the way you are
You know it's plain to see
that you're the only one for me

仓木麻衣

说到日本小天后仓木麻衣我想很多朋友都已经非常熟悉了吧，其可爱的外表和不错的唱功让她成为众多年轻人追捧的对象。出道至今，仓木麻衣在日本地区已经发行过4张大碟和1张精选大碟，一路跟着麻衣走来的FANS也许会很明显发现最近两年她的曲风和第一张大碟中的R&B风格有了很大的差别。仓木麻衣曲风的逐渐转变是好是坏FANS各有说法，不过可以肯定的是，仓木麻衣一直都在努力，在成长。2004年的仓木麻衣和以前相比显得低调了很多，不过这首《Key to my hearts》依然为游戏玩家们留下了美好的回忆。





9 Starry Heavens

演唱：Day after tomorrow

作词：misono 作曲：鈴木大辅

夜空を翔る流れ星を今
見つけられたら　何を祈るだろう
旅立つ君と交わした約束
心の中にいつもある

眠れない夜に　ききたいのは君の声
朝日が来るまで語り明かした
隣で夢中に話す横顔は　輝いていたよね

夢を追う君と見守る僕に
同じ星の光が降り注ぐ
振り返らずに歩いて欲しいと
泪こらえて見送った

夜空を翔る流れ星を今
見つけられたら　何を祈るだろう
旅立つ君と交わした約束
心の中にいつもある

いつでも包んであげられる僕でいたい
募る寂しさはそっと隠して
あれから時間（とき）の流れがもどかしく
感じ始めたけど

眩い星に思い重ねれば
強い愛へと変えていけるから
君が自分で歩んだ軌跡も
確かなものにきっとなる

夜空を翔る流れ星を今
見つけられたら　何を祈るだろう
「どこにいたってつながっているよ」
君の言葉が蘇る

夢を追う君と見守る僕に
同じ星の光が降り注ぐ
振り返らずに歩いて欲しいと
泪こらえて見送った

夜空を翔る流れ星を今
見つけられたら　何を祈るだろう
旅立つ君と交わした約束
心の中にいつもある

10 そして僕にできるコト

演唱：Day after tomorrow

作词：五十嵐充 作曲：鈴木大辅

あのね　君がもしも悲しんでいたなら
一緒にないてあげるから
そして　僕にできる何よりも大切な　コトバが　ゆれてく

離れてから　気づいたんだ　あたりまえで　大事なコト
好きになると　情けなくて　みじめなトコ　言えないね
君の事ばかり考えてる

あのね　君がもしも悲しんでいたなら
一緒に泣いてあげるから
あのね　君がすごく嬉しい顔をしたら
微笑んであげたい
あのね　君がもしも道に迷ったなラ
一緒に悩んであげるね
そして　僕にできる何よりも大切な
コトバは　あいしてる

ふとした時　不安になる　心の中　渦を巻いて
信じたくて　苦しくなる　でも今なら　わかるんだ
伝えたい思い探していた
だから　大きな温もりと
優しさを全部あげたい
今の僕の手には誇れるものないケド　ずっと側にいたい
だから　きみの腕に抱えた幸せを
なくさないように願うね
そして　僕にできる何よりも大切な
コトバが　ゆれてく

あのね　君がもしも悲しんでいたなら
一緒に泣いてあげるから
あのね　君がすごく嬉しい顔をしたら
微笑んであげたい
あのね　君がもしも道に迷ったなラ
一緒に悩んであげるね
そして　僕にできる何よりも大切な
コトバは　あいしてる

11 Starry Heavens (Orchestra Version)

演唱：Day after tomorrow

作词：misono 作曲：鈴木大辅

Day after tomorrow

Day after tomorrow是由主唱misono、吉他手北野正人（兼作曲）和键盘手铃木大辅（兼作曲）组成。在2000年的3月，这3人偶然碰到一起，且一拍即合组成了Day after tomorrow。最先看上他们的是Product MAX的松浦先生，松浦觉得这个组合十分有潜力，于是请来Every Little Thing的监督五十岚充直接与misono对面，最后五十岚充也很乐意做他们的监督，于是Day after tomorrow便开始在名师的带领下慢慢走红。除了为《传说》演唱的这两首歌曲成为经典外，为电影《后天》演唱的片尾曲《more than a million miles》也十分不错。

12 Good night

演唱：Evey Little Thing

作词：持田香织 作曲：HIKARI

どんな別れなら　悲しまずに　いられるだろう
「冗談だよ」って　いつもみたいに
戯けて　笑ってみせて
誰にも言えずに　長い夜を　ただ　一人で
どんな思いで　どんな想いでいただろう

ああ　黒い空に　散りゆく星ひかり
きっと　今もどこかで　微笑んでいますように

限りあった　未来はきっと
残された掌で　輝くと　今　誓う
君が生きた　その証を　永遠に愛しつづけよう

「もしも　あの時に」
そう言って　震えながら
泪に濡れた少女を　どうか救って

あのまなざしに　惹かれた僕らは　今
君に届け　響けと　愛に泣き　歌うだけ

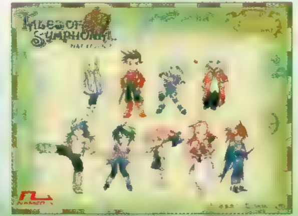
同じ星に生まれて　同じ時代を過ごした
そして　出合えた奇跡を
君からもらった愛を　さまざまなぬくもりを
その姿を　その全てを　忘れない

限りあった　未来はきっと
残された掌で　輝くと　今　誓う
君が生きた　その証を　永遠に愛しつづけよう

Every Little Thing

一名吉他手再加一名主唱，Every Little Thing这个组合给人的感觉十分单薄。以持田织香为主的Every Little Thing在日本也算是比较知名的乐队。在过去，五十岚充也曾经是Every Little Thing的监督，主要为组合作词和作曲，后来五十岚充跳槽到Day After Tomorrow后，Fans都以为该组合会从此一蹶不振，但想不到只剩下二人组合的Every Little Thing却发挥得比以往更出色。不过毕竟失去了比较强的支柱，现在ELT的歌曲数量远远不及以前。老实说这首《Good Night》并不适合作为《传说》的Opening Song，因为持田的柔和声线很难产生高潮部分，不过单独听的话也是一首十分悦耳的歌曲。











13 空にかける橋

演唱：奥井雅美
作词／作曲：奥井雅美

「スイトウドウエヤ　スオデインルヤ」
空を駆けて　未来へと

ぎゅっと手を取り合い　はしゃいでた丘
今日もあの日と変わらない風のにおいがした
「いにしえの思い出」「穢れなき瞳たち」
かすかに呼び戻されて交差する記憶
「セイファート　クレーメル」
大地と太陽どんな時もすべてを抱き締めた
大切な君を守りたいよ今
泪こぼれたらそっと風になる「エルル　テイアン　テイウトウン」
頑なに閉じた「トウムド」扉なら開けて欲しい
さあ　飛び出して未来へと

悩み合う心と愛し合う心って
同じくらい誰かのことずっと思っている
それは鏡の中　映りこんだ自分が
二つの心を持って生きてるように
「ブイムド」出会えた仲間はやさしさにすべてを変えて行く
大切な人を守りたいよ今
ずっと一人きり強いふりしてた「エルイムグ　バウテイア」
譲れない願い「トウムド」重ね合わせ一緒に
さあ　新しい未来へと

もしも時間にこころとらわれて
光　求めてる誰かがいたなら
大切な人を守りたいよ今
この手さしだせる勇気をもちたい
「ワアエスン　エドデイン　エトウ」
大きな力を「ドウムド」与えられた今
そう旅立つてる未来へと
あの空を駆けて未来へと

14 I'd love you to touch me

演唱：奥井雅美
作词／作曲：奥井雅美

そんなにやさしい目をして
私を見つめたりしないで
昨日まで何ゲイなく
触れていた　ただか
なんだか急に　遠くに感じて
心の中　あなたに大きくなってゆく
ロケンカ　子供のように
クラモじゃない素振りでも
気づかない　気づいて欲しい
こんな時　どうしたらいいのかも
わからずんに　無口なまま　空を見上げてる

無邪気なままでは　いられない
大人に殴って　寂しいね
この道路は　それぞれに　違う道歩いて
なんだか急に　遠くに感じる
心の中　あなたに大きくなるほど
踏み込めない場所をもどった
輝いてる横顔が
眩しくて切なくて
もっともっとあなたを知りたくなる
でも二人　近いよりに　邪魔をサイメソウを

やさしくしないで　冷たくしないで
心の中あなた大きくなって行く
戻せない　この気持ちに
押しつぶされてしまう
本当は 切ないくて
もっともっとあなたに触れていたい
いつの日か素直になって　きっと言うから
I' d love you to touch me
I' d love to be with you
I' d love you to touch me
I' d love to be with you
I' d love you to touch me
I' d love to be with you

奥井雅美

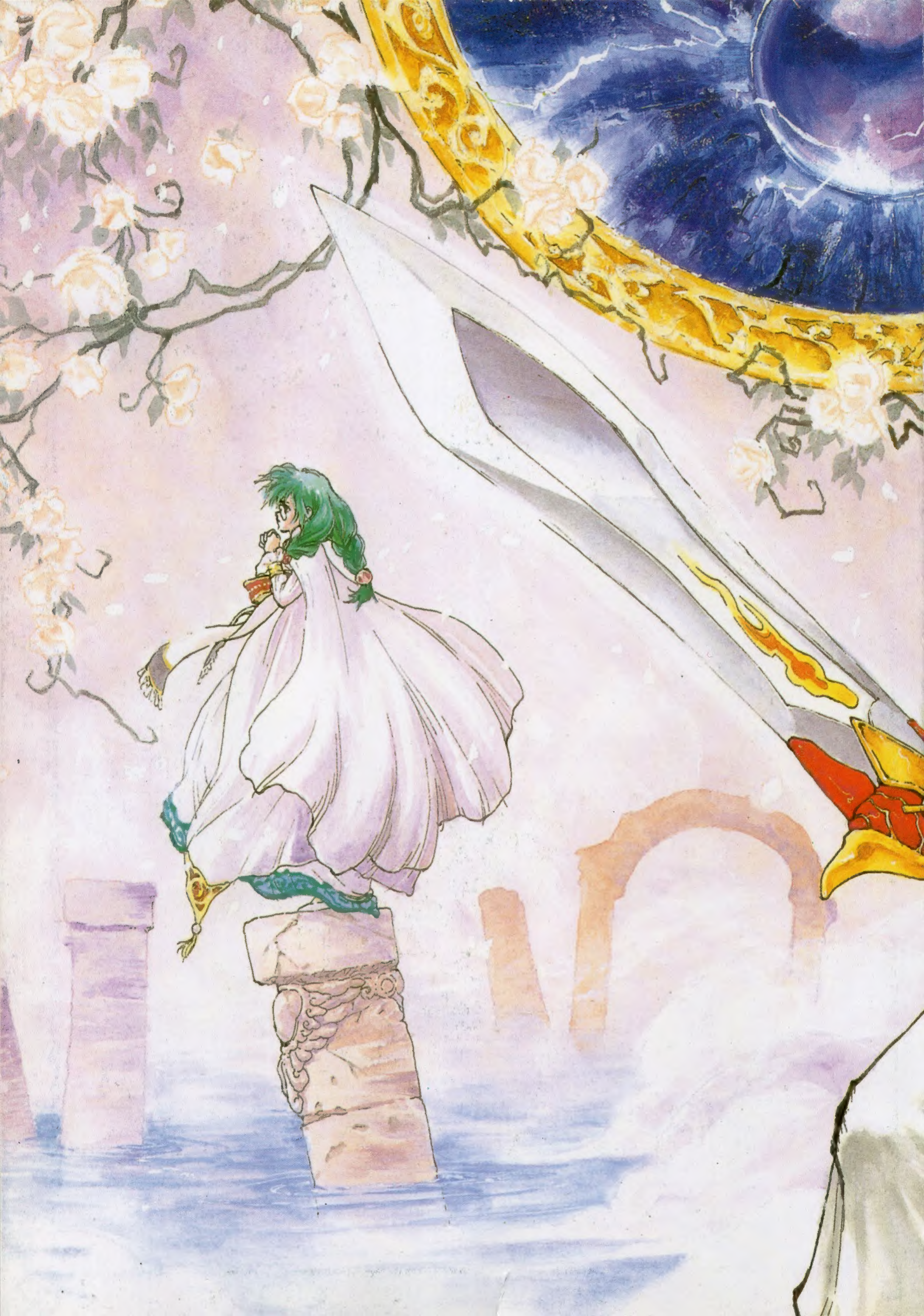
奥井雅美在日本拥有极大的人气，主要是因为她经常为一些比较知名的动画演唱主题曲或片尾曲。这两首出自《永恒传说动画版》的OP和ED也成为了当时动漫Fans和游戏玩家的热门话题。奥井雅美的代表作品十分多，包括《少女革命》的主题曲《时に爱は》、《Di Gi Charat特别版》的OP《女神になりたい～for a yours～》、《宇宙战舰大和号》的OP《天使の休息》和《游戏王》的ED《あの日の午后》等。她的嗓门能唱出极具魅力的高音，因此十分适合演唱动画的主题曲。现在的奥井雅美已经加入了JAM Project，继续为日本的动画和《超级机器人大战》演唱热血派的主题曲。





“《传说》系列”的音乐虽然一直保持着管弦乐的气势滂沱的豪华感，但却缺少了一两首特别经典的乐曲，因此整体而言都不能说是高水平。但主题曲却相反，家用机上的每一作《传说》都有一首经典的歌曲也是系列的其中一个特色。细心的玩家可能已经发现，过去Namco找的歌手都是来自GIZA公司的，GARNET CROW、仓木麻衣和已经解散了的New Cinema 蜥蜴都是同属于GIZA 旗下的乐队。但最近 Namco 似乎更换了合作伙伴，改成了avex trax。因为演唱《仙乐传说》的Day after tomrrow、演唱《重生传说》的Every little thing和演唱《神话传说》的Do As Infinity都同属 avex trax 旗下，凭这点玩家便可以预测到以后的《传说》新作会否让你喜爱的歌手演唱了。另外，虽然在本专辑推出时《幻想传说动画版》也已经推出了，可惜游戏的主题曲 CD 并没有推出，所以在这里只能对大家说抱歉了。






MUTSUMI·I


ISBN 7-88499-090-3
9 787884 990900 >